



This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

- + *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
- + *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
- + *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
- + *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at <http://books.google.com/>



A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

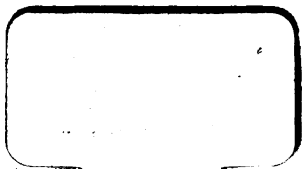
Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

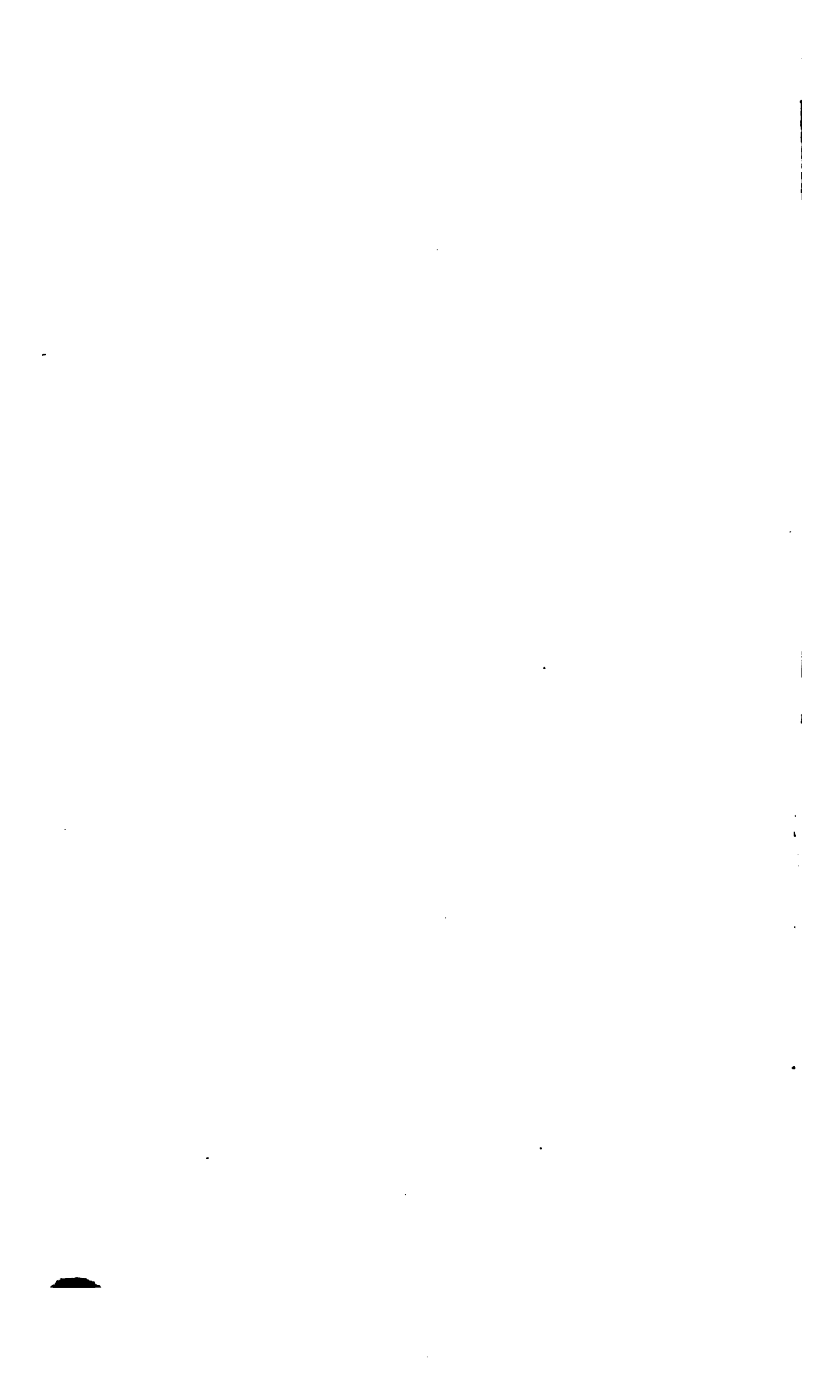
- + *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.
- + *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.
- + *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.
- + *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse <http://books.google.com>







12044

①





TRAITÉ
DE
L'ART DE L'ESCRIME.

BS

1, Fencing.

1862

LYON, IMPRIMERIE DE VEUVE CUTTY.

TRAITÉ

7993

DE

L'ART DE FAIRE DES ARMES,

PAR

M. L.^s = J.ⁿ Lafaugère,

L'UN DES PREMIERS TIREURS DE FRANCE.

De ce bel et noble art qu'on trouva difficile,
Je réunis ici l'agréable à l'utile.

Prix : 6 francs.

Sachwan

SE VEND A LYON,

CHEZ L'AUTEUR, RUE MULET, N.° 22.

1820.

MWO

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
531051b

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1959 L

À Monsieur le Baron d'Ivoy.

Monsieur,

• Votre goût pour tous les Arts en général, et
pour celui des Armes en particulier, ainsi que la
protection que vous leur avez toujours accordée,
• m'ont fait espérer que vous ne verriez pas avec
indifférence ce Traité, dans lequel l'Art de l'Escrime
• est développé d'une manière plus claire et plus
précise qu'on ne l'a fait jusqu'à ce jour: c'est
pourquoi je vous prie d'en agréer la Dédicace,
comme un gage de la reconnaissance infinie et de
la haute considération avec laquelle j'ai l'honneur
d'être,

Monsieur,

Galluppi
maître

• Votre très-humble et très-
obéissant serviteur,

Justin Lafaugère.



NOTICE HISTORIQUE

SUR

LE DÉVELOPPEMENT DE MON GOUT

ET DE

MES DISPOSITIONS DANS L'ART DE FAIRE DES ARMES.

Je suis né à Agen le 8 août 1782. Dès mon enfance je montrai beaucoup de dispositions pour les exercices du corps ; arrivé à l'âge de l'adolescence , je pris du goût pour les arts , et par-dessus tout , pour l'exercice des armes ; l'espadon étoit alors en usage , je me livrai pendant quelque temps au maniement de cette arme ; et sans avoir reçu aucun principe , je devins bientôt d'une force passable , et je reconnus le peu de latitude qu'elle offroit à l'adresse et à l'agilité ; je me décidai à l'exercice de la pointe ; ce fut à dix-huit ans que je commençai à m'y livrer. M. DARRESSY , amateur distingué , voulut bien , en qualité d'ami , me développer les principes de cet Art. Après trois mois de leçons , je commençai déjà à exécuter facilement sur ses mouvemens tout ce qu'il me demandait ; mais je ne me contentai point d'être attentif à ses leçons et d'observer scrupuleusement tous ses principes ; je le suivais dans tous les assauts , et je l'accablais de questions aux-

quelles il répondait avec complaisance : voyant la rapidité de mes progrès à mon quatrième et à mon cinquième mois, il me fit faire assaut avec des tireurs étrangers, et j'y réussis assez bien ; mes succès flattèrent mon amour-propre et me firent redoubler de zèle et d'attention à tous les bons principes que me développait le maître qui me donnoit ses soins.

A cette époque, M. L..... l'un des premiers tireurs de France, vint dans notre ville et y donna un assaut. M. DARRESSY employa tous ses moyens pour lutter avec un maître d'une si grande réputation et s'en tira avec honneur ; M. L..... eut la complaisance de me faire tirer ; il me trouva beaucoup de dispositions, et dit que j'étais dans le cas de donner de grandes espérances.

Je restai encore trois mois à Agen, où mon maître continua toujours de me donner ses soins et de contribuer par son talent distingué à développer rapidement mes moyens. A cette époque, je fus obligé de partir, et je fus incorporé dans le 25^e régiment de chasseurs à cheval ; j'allai à Carcassonne, où je restai en garnison ; j'y étais depuis quelque temps, lorsque M. L..... y vint et y donna un assaut à la salle de spectacles, où les maîtres et les amateurs furent invités, et s'y réunirent ; j'y fus comme simple spectateur.

Plusieurs personnes qui me connaissaient et qui se trouvaient à cet assaut, me voyant parmi eux, avertirent M. L..... de ma présence, et montrèrent le désir qu'ils avaient de me voir tirer

avec lui. Dans cet assaut, je me forcai de mettre à exécution les bons principes qui m'avoient été donnés par M. DARRESSY, et la manière dont je m'en tirai fut digne de ce grand maître, qui avait bien voulu me former dans l'Art des armes.

Je restai encore quelque temps à Carcassonne, où je donnai par plaisir quelques leçons au capitaine Boitieux; je lui appris aussi à m'en donner, et ces leçons réciproques nous furent à tous deux de la plus grande utilité, et contribuèrent beaucoup à nous fortifier (1).

C'est alors que je m'occupai à transcrire les leçons de mon maître; je les emplifiai et j'y ajoutai de nouveaux coups qui me sont devenus par la suite d'une exécution familière.

Après quelque temps de séjour à Carcassonne, le régiment partit pour l'Italie, et l'exercice des armes eut pour moi une interruption; mais arrivé à notre lieu de destination, nous recommençâmes nos exercices avec mon capitaine; ce qui me donna l'idée et me facilita à m'approfondir et analyser l'Art des armes, afin de fixer les principes qui doivent servir de base à cet exercice, et j'ai observé le grand avantage qu'il y a à prendre toujours le dessus des armes, malgré la différence qu'il y avait entre sa taille et la mienne (2). Mon jugement croissait de

(1) M. Boitieux est devenu de première force et chef d'escadron.

(2) Je n'ai pas tout-à-fait cinq pieds, tandis que M. Boitieux à cinq pieds sept ponces.

jour en jour , et m'indiquait les moyens de franchir avec facilité les obstacles qui se présentaient ; je reconnus pour premier principe , dans l'attaque , l'élévation du poignet et l'opposition dans la ligne occupée par le fer de l'adversaire , et dans la défensive la simplicité des parades que l'on ne doit jamais multiplier sur ses divers mouvemens , mais que l'on ne doit au contraire employer qu'à la finale de son attaque.

J'ai même bien observé qu'il étoit bon d'exercer la main dans l'offensive et la défensive à un jeu compliqué , seulement pour la rendre libre et légère ; mais j'ai observé aussi que pour parvenir à une force supérieure , il fallait , dans l'exécution , prendre , comme nous venons de le dire , une simple opposition à la finale de quelque coup que ce soit.

Je quittai le service et me rendis auprès de ma famille , et après y être resté quelques mois , mon amour pour les armes me détermina à me rendre à Paris. En parcourant plusieurs villes de France , j'allai d'abord à Toulouse , j'y donnai plusieurs assauts publics ; peu de temps après , j'allai à Bayonne , et je m'y trouvai précisément à l'époque du passage de l'armée d'Espagne dans cette ville , ce qui me fournit , durant six mois , les occasions journalières de faire des armes avec une infinité de tireurs , et par là de connoître toute sorte de jeux différens , de faire

une infinité de remarques et de distinguer ce qu'il y avait de bon et ce qu'il avait de défectueux dans ces diverses sortes d'exécutions (1), et l'expérience me confirma dans l'idée que j'avais déjà, que la meilleure, et en même temps celle par laquelle on est dans le cas de vaincre toutes les autres, est, comme je l'ai dit plus haut, celle qui consiste à garder une élévation constante du poignet et une opposition du côté du fer de l'adversaire, et de prendre une parade simple à la finale de son attaque.

Je remarquai que dans les coups qui ne sont composés que d'une finale suivie d'une botte, la finale doit être bien prononcée; et que dans ceux composés de plusieurs feintes, ces feintes doivent se faire par gradation; j'observai aussi qu'on ne doit jamais abandonner la place ou l'épée par la parade, à rencontrer celle de l'adversaire, sur-tout en ripostant, comme aussi de ne point chercher son fer lorsque le vôtre, en parant, a manqué le sien, et qu'il faut toujours, dans l'engagement, tenir l'une des deux lignes couverte.

Je partis ensuite pour Bordeaux, où je donnai un assaut, dans lequel je tirai avec les principaux maîtres et amateurs; je fus ensuite successivement à Rochefort, à Nantes, à Anger et à

(1) J'ai fait au moins, à Bayonne, dans l'espace de six mois, quinze cents assauts.

Orléans , où je continuai de faire des assaut.

J'arrivai enfin à Paris , et je me rendis d'abord chez M. LEBRUN , l'un des premiers maîtres de Paris , à qui je remis une lettre , et aussitôt il me fit tirer avec son prévôt , qui , après l'assaut , me témoigna le plaisir qu'il avait eu de faire des armes avec moi , et M. LEBRUN me fit plusieurs questions relatives à l'Art des armes , auxquelles je répondis avec plaisir. Quelques jours après , je fus avec mon frère (1) chez M. GOMARD père , où l'on m'attendait , quoique ne me connoissant pas. A peine y étais-je , que M. LEBRUN y vint et engagea un assaut avec les plus forts amateurs de la salle , d'où je me tirai avec honneur ; ma manière de tirer donna lieu à plusieurs discussions , et chacun témoigna son étonnement de voir que malgré le désavantage de ma taille , je prenais toujours le dessus des armes , même avec les plus grands ; alors M. GOMARD me dit qu'il falloit , afin de connoître mon jeu et ma force , que l'on me vit tirer huit fois , et à son grand désir , j'acceptai son offre. Je tirai huit fois , et la huitième ne me fit pas éprouver plus de difficultés que la première.

L'on ne tarda pas à me faire tirer avec M. RENÉVIER , l'un des premiers maîtres de la

(1) Mon frère tire d'une grande force , et quoiqu'il n'ait que quatre pieds huit pouces , il tire toujours dans le haut des lignes.

capitale ; et ce fut après cet assaut que j'eus le malheur de m'attirer l'envie et la haine de plusieurs maîtres de Paris (1) ; mais j'en fus bien dédommagé par les suffrages flatteurs des amateurs les plus distingués de la capitale , avec lesquels j'ai eu l'avantage de tirer ; et ces juges , toujours justes appréciateurs du mérite , me félicitèrent , soit sur mon exécution facile tant dans l'offensive que dans la défensive , soit sur ma manière de raisonner sur cet Art.

J'acquis donc quelque réputation dans la capitale ; attendu que le général WALTHER , commandant les grenadiers à cheval de l'ex-garde , me fit appeler pour me proposer d'entrer dans son corps en qualité de premier maître , avec le grade de maréchal-des-logis , et j'acceptai son offre avec plaisir. Quatre ans après , SA MAJESTÉ LOUIS XVIII entra en France , et je fus demandé par le Baron D'LVRY , un de mes élèves et un des plus distingués tireurs de France , maréchal-des-logis des gendarmes de la maison du Roi , et j'acceptai avec reconnaissance l'offre flatteuse qu'il me fit d'exercer dans son corps la même profession de maître d'armes que j'avais exercée dans la garde. C'est à cette époque que

(1) Il n'en fut pas de même de ce bon maître ; il me témoigna la plus grande satisfaction d'avoir fait ma connaissance , et d'avoir fait des armes ensemble , et nous fûmes amis.

je tirai avec M. le comte de BONDY , M. POULTIÉ DE GANNE , et M. CHARLEMAGNE ; les deux premiers sont des plus forts amateurs de France, et le troisième l'un des premiers professeurs de Paris. La manière de voir et de juger de ces grands amateurs et de ce bon maître a été bien contraire à celle des autres maîtres de la capitale , et ils m'ont témoigné particulièrement leur estime.

Peu après, je partis de Paris avec ma compagnie pour suivre le Roi et sa famille à Arman-tière ; nous fûmes licenciés à St-Paul, et je revins à Paris, que je fus obligé de quitter de suite ; je rentrai à Agen. Peu après , je fis un second voyage en France ; et après avoir parcouru les principales villes du royaume, et surtout du midi, je me suis rendu à Lyon , où j'ai établi ma résidence et où je professe les armes (1). C'est dans cette ville que je me suis occupé de la rédaction d'un Traité sur l'Art de faire des armes, que j'avais déjà médité. C'est ce Traité que j'offre aujourd'hui au public ; j'y ai développé tous les bons principes que m'avait donné

(1) MM. Duluc , chef d'escadron de chasseurs de la Dordogne ; Serdon , Blanc , Lafforgue et Labordonne , sont devenus dans peu de temps des amateurs distingués, et ont obtenu ma manière d'exécution , en suivant régulièrement les élévations et oppositions de la main , en prenant toujours le dessus des armes et le simple dans la défensive.

mon maître , après les avoir analysés et amplifiés au moyen de toutes les remarques et de toutes les réflexions que j'avais été dans le cas de faire durant les vingt années pendant lesquelles je me suis livré à l'exercice des armes, presque sans interruption.

ERRATA.

Page 7, les N.^{os} 9, 10, 11 et 12, sont et doivent être 11, 12, 13 et 14.

83, ligne 6, au lieu de par-dessus, *lisez* : par-dessous.

85, ligne 18, au lieu du mot tierce, *lisez* : quarte.

88, ligne 9, au lieu de 3.^o position, *lisez* : 7.^o position.

id. ligne 16, au lieu de 10.^o position, *lisez* : 8.^o position.

105, ligne 2, après le mot adversaire, *ajoutez* : par-dessus.

109, ligne 4, au lieu de en dehors, *lisez* : en dedans.

id. ligne 15, après le coup droit, *ajoutez* : le coupé.

190, au lieu de tiré trois, *lisez* : tirez droit.

213, le renvoi à la page 211 doit être placé à la fin de l'article.

227, ligne 20, 1.^{re} et 2.^o colonnes, les mots tierce et quarte doivent être, l'un à la place de l'autre.

252, ligne 24, tierce, *lisez* : quarte.

253, ligne 7, quarte, *lisez* : tierce.

id., ligne 22, tierce, *lisez* : quarte.

id. ligne 23, quarte, la main tournée de tierce, *lisez* : tierce, la main tournée de quarte.

id. ligne 24, les mots tierce et quarte seront substitués par quarte et tierce,

TRAITÉ

DE

L'ART DE FAIRE DES ARMES.

DE L'UTILITÉ DE L'ART DES ARMES.

LES Jeunes Gens qui se livrent à l'exercice des armes ne doivent pas se décourager, en croyant qu'il faut un temps infini pour vaincre les difficultés de cet Art ; mais on peut les surmonter en suivant bien exactement les règles, les vrais principes, en y mettant de l'assiduité et de la persévérance ; et si l'élève a des dispositions naturelles et précoces, il se voit dans peu au-dessus de toutes les difficultés, il jouit de bonne heure de l'agrément et de l'utilité de ce noble exercice, qui sert à affermir la tenue du corps, à donner de l'assurance dans la marche, à corriger les défauts de constitution, à rendre souple, à donner des mouvemens libres et faciles ; il ouvre pareillement l'esprit, donne une noble fierté, fortifie le courage, donne les moyens de protéger le faible, de réprimer l'audacieux, de corriger le faux brave, et de défendre avec succès sa Patrie et son Souverain.

PLAN DE L'OUVRAGE.

DANS le présent traité, j'ai commencé par donner l'explication des termes que l'on emploie

seconde, et une-deux, trompez le contre, etc., qui se font en plusieurs mouvemens, ne doivent pas s'appeler bottes, ce sont des coups formés de plusieurs feintes et d'une botte; on ne doit appeler de ce nom que les coups d'un seul mouvement; à la rigueur il n'en existe que deux, qui sont le coup droit et le dégagement, d'où dérivent toutes les autres; mais pour ne pas confondre toutes les finales dans ces deux noms généraux et pour distinguer les différentes manières dont elles se font, j'en ai établi six, afin de rendre l'Art des armes plus clair et plus précis.

Il n'existe donc que six bottes dans l'offensive, qui se font de diverses manières, et que l'on nomme, comme nous l'avons dit plus haut, le coup droit, etc., et quel que soit le coup tiré, il se termine toujours par l'une d'elles, qui s'exécute par un seul mouvement, tout ce qui les précède ne devant porter que le nom de feintes, ou de préparation; on peut également les employer sans que l'épée de l'adversaire vienne à la parade. De chacune de ces bottes dérive une feinte du même nom, qu'on emploie à volonté avant la botte, pour obliger l'adversaire à la parade, lequel ne peut leur opposer que le simple ou le contre, et on tire la botte d'un côté où de l'autre, suivant qu'il a pris l'une ou l'autre parade.

Dans tous les Arts, comme je l'ai déjà dit, les règles peuvent seules assurer quelque succès, et font l'unique conservation du beau; celui qui veut s'en éloigner, n'ayant pour guide que le

hasard, ne peut avoir qu'une marche incertaine; cette maxime générale s'applique parfaitement à l'Art des armes. En effet, toutes les fois que l'on a préféré de mauvaises méthodes à des guides certains, on a vu des maîtres et des amateurs dans l'impossibilité de rendre compte de ce qu'ils font, et de distinguer le bon du mauvais. De là naissent ces exécutions pénibles et embrouillées que l'on substitue souvent aux exécutions simples et faciles qui font le charme de cet utile exercice. Dans l'intention de remédier à cet abus, j'ai rédigé ce traité d'armes, dans lequel j'ai cherché, en développant les principes, à fixer les règles sur lesquelles repose cet Art. Mon but, en m'occupant à ce travail, a été d'être utile, soit à ceux qui se livrent à son enseignement, soit aux amateurs; si je l'ai atteint, mes vœux seront comblés et mon ambition satisfaite.

Avant de parler des principes et des règles, il est nécessaire de donner l'explication des différens termes que nous emploierons dans le courant de ce traité.

EXPLICATION DES TERMES.

1.° La ligne du dedans, ou ligne de quarte, occupe toute la partie gauche, c'est-à-dire, que l'on se trouve en quarte, lorsqu'on a le fer de son adversaire à la gauche du sien, dessus ou dessous et de quelque manière que la main soit tournée (voyez 1.^{re} position).

2.° La ligne du dehors, ou ligne de tierce,

occupe toute la partie droite, soit au haut, soit au bas, c'est-à-dire, que l'on se trouve en tierce toutes les fois que l'on a le fer de son adversaire à droite, de quelque manière que la main soit tournée (2.^e position).

3.^o C'est la ligne dans laquelle on attaque, ou on pare, qui transmet son nom à l'attaque ou à la parade; ainsi, on attaque ou on pare tierce ou quarte, suivant qu'en attaquant ou en parant on a l'épée de son adversaire à droite ou à gauche.

4.^o La main peut être tournée de trois manières : lorsqu'elle est tournée les ongles en l'air, on dit qu'elle est tournée de quarte ; lorsqu'au contraire, elle est tournée les ongles en bas, elle est tournée de tierce ; lorsqu'elle est tout-à-fait renversée de tierce, elle est tournée de prime (voyez les 1.^{re}, 2.^e 3.^e positions). Ces deux dénominations de main tournée de tierce ou de quarte sont indépendantes des dénominations de ligne de tierce et de ligne de quarte, que nous avons données ci-dessus ; on peut tirer ou parer dans la ligne de quarte, aussi bien la main tournée de tierce que de quarte, c'est-à-dire, aussi bien les ongles en bas que les ongles en l'air ; il en est de même de la ligne de tierce. Ces trois positions de la main sont séparées par des nuances insensibles ; la main peut souvent être tournée plus ou moins de tierce ou de quarte.

5.^o Lorsque la pointe arrive au corps de l'adversaire, la lame doit être tournée de différentes

manières et pliée de différens côtés, suivant que la main est tournée.

6.° Lorsque la main est tournée de quarte, le dos de la lame doit être à droite, et elle doit être courbée de façon que la partie convexe soit pareillement à droite; lorsque la main est tournée de tierce, le dos de la lame, ainsi que la partie convexe, doivent être à gauche; enfin, lorsque la main est tournée de prime, le dos de la lame doit être dessous, et le côté convexe de la courbure dessus (*voyez les 9.°, 10.°, 11.° et 12.° positions*).

7.° Tous les mouvemens qui se feront dans l'une des deux lignes étant dans le but d'obliger l'adversaire à la parade, s'appellent feintes.

8.° Nous donnerons le nom de préparation à tous les mouvemens et à toutes les actions qui, sans menacer l'adversaire, le sollicitent à quelques mouvemens qui facilitent la botte que l'on a l'intention de tirer, comme par exemple, lorsqu'on presse son épée avant de dégager, dans l'intention qu'il résiste et qu'il s'écarte de la ligne où on veut l'atteindre lorsqu'on cesse de presser son épée pour dégager. Toutes les feintes, à proprement parler, sont bien des préparations, puisqu'elles ne doivent se faire que pour écarter le fer de l'adversaire hors de l'endroit où on veut l'attaquer; mais nous consacrerons spécialement le nom de préparation aux mouvemens qui ne sont point menaçans, tels que la pression, le battement, le froissement, l'engagement et le changement, qui se font sans extension du bras.

9.° Le *fleuret* est une arme légère qui découvre deux lignes dont on se sert pour l'offensive et la défensive, que l'on qualifie habituellement de nom d'épée dans la démonstration ; on distingue dans le fleuret deux parties, le fort, qui occupe la moitié de la lame du côté de la coquille, et le faible, qui occupe l'autre moitié du côté du bouton, et quatre angles dont le gauche au-dessous sert à parer quarte et tierce.

10.° Les *lignes* sont pour distinguer le dedans et le dehors, le dessus et le dessous, et qualifier la botte et la parade de quarte ou de tierce, soit dans l'engagement, soit à la finale du coup tiré.

11.° Le *dessus*. On a le dessus, lorsque la main et l'épée dominent celles de l'adversaire.

12.° Le *dessous*. On a le dessous, lorsque la main et l'épée sont dominées par celles de l'adversaire.

13.° La *garde*. C'est d'être en face de son adversaire, disposé à l'offensive et à la défensive, dans quelque position que ce soit.

14.° La *position de la garde*. C'est porter le pied droit en avant, à une certaine distance du gauche, et le bras gauche en arrière, formant un demi-cercle de la main à l'épaule, la main droite tournée de quarte ou de tierce.

15.° *Joindre l'épée*. C'est sentir le fer de l'adversaire contre le sien, sans changer de ligne.

16.° *L'engagement*. C'est passer votre épée d'une ligne à l'autre, en joignant celle de l'adversaire, soit de pied ferme, ou en marchant.

17.° *Marcher*. C'est porter le pied droit en avant et le faire remplacer par le gauche.

18.° *Rompre* ou *reculer*. C'est porter le pied gauche en arrière et le faire remplacer par le droit.

19.° *La mesure*. C'est prendre la distance convenable pour atteindre l'adversaire.

20.° *Le but*. C'est le point où repose la pointe de l'épée à la finale du coup tiré sur l'adversaire.

21.° *Se fendre* (ou *développement*). C'est porter le pied droit en avant, à une distance du gauche, double de celle qu'il doit y avoir dans la position de la garde, sans que le pied gauche change de place.

22.° *Se relever*. C'est reprendre la même position qu'auparavant de se fendre.

23.° *L'appel*. C'est frapper à terre avec le pied droit dans la même place.

24.° *La Botte*. C'est le coup tiré; elle ne comporte qu'un seul mouvement.

25.° *Le Coup*. On appelle coup l'ensemble des mouvemens que l'on fait dans l'intention d'arriver au corps de l'adversaire. Le coup peut être simple ou composé; il est simple, lorsqu'il est fait d'un seul mouvement, c'est la même chose qu'une botte. Le *coup composé* est l'ensemble d'une ou de plusieurs feintes avec une botte.

26.° *La réussite*. C'est la finale du coup tiré arrivé au corps.

27.° *L'attaque* (ou *l'offensive*). C'est partir sur son ennemi, afin de l'atteindre par un ou plusieurs mouvemens, soit de pied ferme, soit après la parade ou étant fendu.

28.° *La parade ou défensive.* C'est empêcher par les froissement, battement ou opposition que l'épée de l'adversaire n'arrive sur le corps.

29.° *La riposte.* C'est rendre une attaque après la parade.

30.° *Le coulé.* C'est faire suivre l'épée tout le long de celle de l'adversaire, sans la battre ni la froisser.

31.° *La liaison.* C'est faire parcourir droit, ou en changeant de ligne, l'épée de la quarte à la tierce, ou de la tierce à la quarte, en avançant l'avant-bras dans le départ ou à la parade en le retirant.

32.° *Garde tendue.* C'est avoir le bras roide, sans mouvement, ni action.

33.° *Tirer dans le fer.* C'est porter une botte du côté où l'adversaire est couvert.

34.° *Tirer dans le vide.* C'est tirer la botte lorsqu'on est hors de portée.

35.° *Coup passé.* C'est mal diriger la botte en tirant au corps.

36.° *Se loger.* C'est gagner la mesure par finesse, c'est-à-dire, s'approcher de l'adversaire sans qu'il s'en aperçoive.

37.° *Attaquer de pied ferme ou d'alonge.* C'est tirer un coup de l'endroit même de la position de la garde, en se fendant.

38.° *Le coup droit.* C'est faire parcourir la ligne occupée du haut en bas d'un seul trait, soit de pied ferme, soit après la parade, ou étant fendu en tirant au corps.

39.° *Le dégagement.* C'est changer de ligne en passant l'épée par dessous ou par dessus le poignet de l'adversaire, en tirant au corps.

40.° *Le coupé.* C'est changer de ligne en passant l'épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire, en tirant au corps.

41.° *La seconde.* C'est faire en-dessous du bras de l'adversaire une botte, la main tournée de prime, en tirant au corps.

42.° *Un tour d'épée.* C'est passer l'épée par dessus la pointe de celle de l'adversaire, puis revenir dans la ligne de l'engagement, en tirant au corps.

43.° *Le liement.* C'est tourner votre épée tout autour de celle de l'adversaire par une pression continuelle, pour reprendre la ligne de l'engagement dans le haut ou le bas de la ligne, en tirant au corps sans abandonner l'épée.

44.° *Le coup d'arrêt.* C'est empêcher que le coup tiré de l'adversaire n'arrive au corps, ou l'empêcher de marcher sur vous, soit par un ou plusieurs mouvemens.

45.° *Le coup de temps.* C'est frapper l'ennemi d'une botte dans l'instant qu'il s'occupe à préparer son attaque, soit par un ou plusieurs mouvemens.

46.° *La tierce en-dessous.* C'est un dégagement que l'on fait par dessous le bras de l'adversaire, la main tournée de tierce, en tirant au corps.

47.° *Le couronnement.* C'est un coupé qui

passé par dessus la tête et qui vient se fixer dans le haut de la ligne, ou dans le bas, par le coup de seconde.

48.° *Deux tours d'épée.* C'est passer deux fois par dessus la pointe de l'épée de l'adversaire en tirant au corps.

49.° *La feinte de droite.* C'est feindre de tirer la botte droite par une extension du bras.

50.° *La feinte de dégagement.* C'est feindre de tirer la botte par le dégagement, par une extension du bras.

51.° *La feinte du coupé.* C'est feindre de tirer la botte par le coupé, par une extension du bras.

52.° *La feinte de seconde.* C'est feindre de tirer la botte de seconde par une extension du bras.

53.° *La feinte d'un tour d'épée.* C'est feindre de tirer la botte par un tour d'épée, avec extension du bras.

54.° *La feinte du liement.* C'est feindre de tirer la botte par le liement, par une extension du bras, en revenant de suite dans la première position.

55.° *Le changement.* On appelle changement une feinte de dégagé qui se fait sans extension du bras, et par conséquent sans avancer la pointe de l'épée.

56.° *Un une-deux.* C'est la feinte de dégagé et le dégagement.

57.° *Un une-deux-trois.* C'est la feinte de

deux dégagés et le dégagement, ou deux changements et le dégagement.

58.° Le *froissement*. C'est parer en frappant le fer de l'adversaire et en glissant dessus, du faible au fort.

59.° Le *croisé*. C'est faire changer de ligne par le froissement d'épée de l'adversaire.

60.° Le *battement*. C'est frapper à plat avec le fort ou le faible de la lame, un coup plus ou moins fort sur celle de l'adversaire.

61.° La *pression*. C'est peser plus ou moins fort sur l'épée de l'adversaire.

62.° Le *contre-dégagement*. C'est un dégagement qui se fait sur le dégagement de l'adversaire (coup d'arrêt).

63.° *Contre-passer l'épée*. C'est faire un dégagement sur le changement de l'adversaire (coup de temps).

64.° Le *coup pour coup*. C'est frapper l'adversaire en même temps qu'il vous frappe.

65.° Le *tac d'épée*. C'est rendre la riposte aussitôt après la parade dans la même ligne, d'un seul trait et sans changer de position.

66.° Le *tac au tac*. C'est rendre une riposte après avoir paré la riposte de l'adversaire, toujours dans la même ligne, étant fendu.

67.° La *remise de main*. C'est remettre aussitôt le coup tiré, après avoir manqué le corps sans changer de ligne et sans se relever.

68.° La *reprise de main*. C'est continuer l'attaque étant fendu, par un ou plusieurs mouvements sur le retard de la riposte de l'adversaire.

69.° *Subtiliser la parade.* C'est une attaque que l'on fait sur la parade de l'adversaire, aussitôt qu'il rencontre votre épée.

70.° *La retraite du corps.* C'est feindre de se relever en jetant le haut du corps en arrière, puis faire une seconde attaque.

71.° *La position et la parade de quarte.* C'est avoir les ongles en l'air, la pointe de l'épée vis-à-vis et à la hauteur de l'œil de l'adversaire, puis joindre son épée par le froissement dans la ligne du dedans, avec le tranchant gauche de l'épée.

72.° *La position et la parade de tierce.* C'est avoir les ongles en bas, la pointe de l'épée vis-à-vis, et à la hauteur de l'œil de l'adversaire, puis joindre son épée par le froissement dans la ligne du dehors, avec le tranchant gauche de votre épée (1).

73.° *La position et la parade de prime.* C'est porter le poignet sur le front, près l'œil gauche, la main renversée de tierce, la pointe de l'épée basse et opposée en dedans; la parade se fait par opposition.

74.° *La position et la parade de quinte.* C'est d'avoir la pointe basse et opposée en dehors, la

(1) Cette position de quarte et de tierce n'est sujette à aucun désarmement, attendu que la pointe de l'épée se trouve plus haute que le poignet, et la main tournée de manière à supporter la parade la plus forte.

main tournée de tierce ou de quarte ; la parade se fait par le battement ou opposition.

75.° *La position et la parade du demi-cercle.* C'est d'avoir la pointe basse, opposée en dedans, la main tournée de quarte ; la parade se fait par le battement ou opposition.

76.° *Le contre.* C'est changer de ligne en joignant l'épée par les battement, froissement ou opposition sur l'attaque de l'adversaire, soit que l'épée passe dessous ou dessus la pointe de son épée, en avançant ou retirant la vôtre.

77.° *Le contre et le simple.* C'est changer l'épée en cherchant à rencontrer celle de l'adversaire, puis revenir à la parade simple par les froissement, battement ou opposition.

78.° *Le double contre.* C'est prendre deux fois la même parade dans la même ligne.

79.° *Les deux contres à sens inverse.* C'est prendre le premier dans un sens, et le second dans un autre.

80.° *Le mur.* C'est un dégagement que l'on fait avant de faire assaut, qui renferme le salut, la grâce et les règles des bons principes.

81.° *Tirer les contres.* C'est un exercice qui se fait réciproquement avec son adversaire, c'est-à-dire, lorsque l'un attaque par le dégagement, l'autre pare le contre, ainsi de suite.

82.° *La vitesse.* C'est lier le moral au physique pour ne faire qu'un seul mouvement dans le départ, ou dans la parade.

83.° *La souplesse.* C'est la flexibilité de corps ou d'esprit et la subtilité.

84.° *L'à-propos.* C'est saisir l'adversaire au moment ou avant son départ.

85.° *L'action.* C'est employer tous les moyens de corps et d'esprit pour produire quelque effet.

86.° *La fermeté.* C'est suivre ses desseins sans aucune crainte.

87.° *La confiance.* C'est l'assurance, la fermeté et le peu de crainte du danger.

88.° *L'intention.* C'est un dessein par lequel on tend à quelque fin.

89.° *Le jugement.* C'est se pénétrer des desseins de l'adversaire et le surprendre dans ses mouvemens.

90.° *La promptitude.* C'est la célérité, la vitesse et l'activité.

91.° *La présence d'esprit.* C'est faire sur-le-champ ce qui convient le mieux et le plus à propos.

92.° *L'attention.* C'est l'application de l'esprit à la chose que l'on fait.

93.° *La préparation.* C'est faire ou faire faire à l'adversaire ce que l'on juge le plus convenable.

94.° *L'incertitude.* C'est ne pas savoir ce qui doit arriver, ou ce que l'on doit faire.

95.° *L'appas.* C'est attirer ou engager à faire quelque chose, dans l'offensive ou la défensive.

96.° *L'extension.* C'est l'action de tendre le bras ou le jarret, afin de produire la vitesse dans l'attaque.

97.° *La flexibilité.* C'est d'être libre dans tous ses mouvemens.

98.° *La sensation d'épée* C'est une impression
que

que votre épée fait sur celle de l'adversaire, vulgairement appelée sentiment d'épée.

99.° *La légèreté de la main.* C'est gouverner à volonté, et faciliter la main dans tous ses mouvemens.

100.° *L'opposition ou se couvrir.* C'est porter la main vers la ligue occupée soit sur votre attaque, soit sur celle de l'adversaire.

101.° *Tromper la parade.* C'est éviter, en attaquant, l'épée de l'adversaire.

102.° *Maltriser la parade ou le fer.* C'est pénétrer dans les endroits les plus couverts.

103.° *L'élévation.* C'est empêcher que le coup tiré dans le haut d'une des deux lignes n'arrive au corps, et en même temps pour faciliter votre attaque et retenir le corps.

104.° *Le jeu simple de l'offensive.* C'est attaquer son adversaire par une botte.

105.° *Le jeu compliqué de l'offensive.* C'est attaquer son adversaire par plusieurs feintes et par la botte.

106.° *Le jeu simple de la défensive.* C'est d'éviter l'épée par des parades simples.

107.° *Le jeu compliqué de la défensive.* C'est de prendre plusieurs parades à la fois, dans quel sens que ce soit.

108.° *Le jeu léger de l'offensive.* C'est tromper l'épée avec finesse et légèreté, en opposant avec l'élévation la main dans la ligne attaquée.

109.° *Le jeu léger de la défensive.* C'est d'éviter l'épée par des oppositions.

110.° *Le jeu dur ou ferraillement.* C'est brusquer le fer en attaquant , attaquer à bras raccouci, courir sur son adversaire en se servant de la main gauche, enfin de l'embrouiller en s'embrillant soi-même, prendre aussi à tout coup des contres ou une infinité de parades sur l'attaque, et de crier dans tous ses mouvemens, ce qui produit le plus grand scandale dans un assaut.

111.° *L'assaut.* C'est tirer parti des principes qu'on a reçu en exécutant, de sa propre combinaison, l'attaque et la parade.

Maintenant que nous avons expliqué les principaux termes employés dans l'Art des armes, nous allons traiter des moyens les plus sûrs pour faire des progrès dans cet Art.

DE L'OFFENSIVE ET DE LA DÉFENSIVE.

IL y a dans les armes l'offensive et la défensive qui renferment tous les mouvemens que l'on peut faire, réguliers ou irréguliers; mais ces derniers se faisant sans l'observation d'aucune règle ni d'aucun principe, il en résulte des abus que l'on trouve chez un grand nombre de tireurs qui cherchent toujours à toucher, sans faire attention de se couvrir; d'où résulte le coup pour coup; aussi ces tireurs ne peuvent-ils jamais parvenir à une grande force.

IL importe donc bien de se pénétrer qu'il est indispensable de donner sa principale attention à la défensive, sans cependant négliger l'offen-

nive; on doit se tenir en défense dans le moment du départ même, en arrivant au corps, en élevant et opposant la main du côté du fer de l'adversaire, afin d'éviter le coup pour coup; c'est par là que l'on pourra parvenir à une force supérieure.

DE LA GARDE.

QUELQUES auteurs, en parlant de la garde, en ont distingué de différentes espèces; par exemple, la garde de quarté, celle de tierce et la garde mitoyenne; mais cette distinction me paraît vicieuse, parce que l'on serait obligé d'en distinguer une infinité, vu que l'on peut être en garde dans une infinité de positions différentes, c'est pourquoi je n'en distinguerai que de deux espèces, et ce ne sera ni la position du corps, ni celle de la main qui servira à les distinguer.

Ces deux espèces de garde sont : la garde offensive et la défensive. On tient la garde défensive toutes les fois que, placé en face de son adversaire et dans quelque position que se trouve le bras et le fleuret, on est attentif à tous ses mouvemens et on se tient prêt à parer toutes ses attaques. On tient au contraire la garde offensive, lorsqu'on s'empare de son épée, afin de le faire découvrir, et que l'on est prêt à attaquer en observant en même temps tous ses mouvemens.

Deux tireurs de la même taille doivent, en se mettant en garde, ne joindre l'épée que bouton à bouton, et ensuite engager les deux épées, faible contre faible; de ce point, l'on peut s'attein-

dre l'un et l'autre, sans être surpris dans la préparation ; mais si la taille est disproportionnée, le plus petit doit se tenir hors de portée, afin que l'autre soit obligé de marcher pour attaquer ; c'est alors que le petit doit saisir avec attention l'instant du départ de son adversaire et serrer la mesure, afin de pouvoir aussi l'atteindre en l'attaquant.

Quoique nous ayons dit qu'on peut être en garde dans une infinité de positions différentes, il y en a cependant une qui est plus commode et plus sûre que toutes les autres, c'est d'opposer l'épée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce ; dans celle du dehors, la main tournée de quarte en sentant celle de l'adversaire de manière à être garanti dans la ligne de l'engagement, de telle sorte qu'on n'a plus besoin de prêter son attention qu'à l'autre ligne ; et sentant l'épée de l'adversaire, on s'aperçoit à l'instant même lorsqu'il change de ligne, tandis que si l'on ne couvrait pas l'une des deux lignes, on serait incertain de l'endroit où l'adversaire va porter son épée, et par conséquent, de l'endroit où on doit aller à la parade.

Cette position est d'autant plus avantageuse, que les feintes, attaques et parades se trouvent plus faciles à exécuter, et produisent plus de réussite dans le coup tiré et à la parade.

DU DÉPART.

LE départ est la première action qui se fait dans les armes. Pour attaquer, il faut prendre

toutes les précautions nécessaires pour tromper l'adversaire et détourner son attaque et son épée de l'endroit où on veut l'atteindre, afin de ne point trouver d'obstacle en arrivant au corps; l'on doit aussi faire attention, afin de ne pas être arrêté, d'élever le poignet et d'opposer du côté de l'épée de l'adversaire, afin de se garantir.

L'élévation de la main est de la plus grande utilité, aussi bien pour prendre le coup d'arrêt lorsqu'on est attaqué, que pour l'éviter lorsque l'on attaque, parce qu'en se fendant sans élévation, on découvrirait tout le dessus, et le fer serait dirigé sur la partie inférieure du corps de l'adversaire; et comme en se fendant on a toujours le haut du corps plus avancé que le bas, on serait touché par le bouton de l'adversaire avant de l'avoir touché, et on ne l'atteindrait qu'en faisant plier son fleuret, de sorte que si son fleuret était inflexible, on ne le toucherait point, d'autant plus que lui-même, en vous arrêtant, il avance aussi le haut du corps; c'est pourquoi il faut, au moment du départ, élever le poignet à une hauteur égale à la distance à laquelle on porte le corps et le pied droit en avant.

Pour préparer le départ, il faut, par quelque mouvement, s'assurer que l'adversaire ne partira pas en même temps, c'est pourquoi il faut toujours, avant de partir, faire faire à la pointe de votre épée un mouvement en avant ou rétrograde quand le coup est tiré par une botte, et de même pour la riposte; c'est le vrai moyen de connaître

les intentions de l'adversaire avant de partir. La botte droite en riposte, n'est pas sujette à aucun mouvement avant son exécution.

Quand l'attaque n'est précédée que d'une seule feinte, cette feinte doit être bien prononcée et faite avec une extension du bras bien marquée pour la rendre plus menaçante et mieux obliger l'adversaire à la parade; mais lorsque l'attaque est précédée de plusieurs feintes, afin d'y mettre plus de promptitude et de légèreté, le tireur ne doit pas trop prononcer l'extension du bras, excepté pour la feinte qui précède la botte, qui doit toujours être bien prononcée. Les diverses feintes qui précèdent une botte doivent, pour ainsi dire, approcher du corps par gradation, afin que l'adversaire soit de plus en plus obligé à la parade et à se découvrir à la finale du coup.

Quand l'attaque est précédée par des préparations ou des feintes, on doit toujours se tenir sur la défensive pour connaître si l'adversaire oppose son épée en parade ou s'il part sur les préparations ou sur les feintes, afin de se mettre soi-même en défense, si toutefois l'adversaire partait sur vos mouvemens; mais s'il partait en même temps que vous, il faut avec confiance opposer dans le cours de votre départ, du côté où il porte son épée; par ce moyen, le fort de la vôtre, par son élévation et opposition, gagne et domine le faible de la sienne; votre attaque pour lors ne souffre aucun obstacle dans son chemin.

Lorsqu'on attaque ou qu'on riposte, il ne faut

pas trop se fier sur ses moyens de vitesse ; ceux qui y mettent trop de confiance ne réussissent que rarement et se livrent trop facilement à la riposte et aux remises de mains ; il est nécessaire d'observer en même temps avec beaucoup d'attention les mouvemens de l'adversaire , afin de pouvoir se relever sans être atteint. S'il pare le coup qu'on lui porte , il faut toujours , dans le départ , faire partir la main avant le pied droit.

Il y a trois sortes d'attaques , l'attaque de pied ferme , celle de riposte et celle de reprise de main.

La première se fait lorsque l'on est en garde , la seconde , après avoir paré un coup porté par l'adversaire , et la troisième , lorsqu'on attaque de nouveau après avoir été paré et sans se relever.

Pour connaître le départ de l'adversaire , il faut se guider sur tout son ensemble , vos yeux doivent fixer les siens ; c'est là qu'on voit tous les mouvemens de son corps , de la tête aux pieds ; et s'il fait des mouvemens pour annoncer son départ , il faut attendre , pour se mettre à la parade , que sa tête et son pied droit se portent en avant.

Pour l'attaque comme pour la parade , on doit toujours lier le moral au physique , c'est-à-dire , que la pensée doit toujours précéder l'action , et que l'on ne doit tirer aucun coup sans l'avoir combiné d'avance , afin d'éviter les mouvemens désordonnés d'un tireur qui va au hasard et sans réflexion.

DES FEINTES.

IL a deux sortes de feintes, celle de subtilité et celle de combinaison. Les premières se font avec la plus grande vitesse; en les faisant on ne cherche point à tromper la parade, mais à mettre l'adversaire dans l'incertitude de la ligne dans laquelle on va tirer (1), les autres ne doivent se faire ni trop vite, ni trop serrées; car elles s'emploient pour tromper la parade de l'adversaire, c'est-à-dire, pour le faire parer du côté opposé à celui où on veut tirer; et si elles étaient trop rapides, elles seraient sans effet. Quant à la finale, elle exige la plus grande rapidité possible, jointe à une élévation et opposition bien marquées.

Pour faire les feintes avec plus de facilité, il faut avoir la main tournée entre la tierce et la quarte, c'est-à-dire, le pouce et le dos du fleuret en-dessus, et la pointe à la hauteur de l'œil de l'adversaire; c'est en même temps de cette position que l'on passe avec le plus de facilité à toutes les autres, et l'on doit arriver à la finale des feintes quand elles sont tirées dans le haut des lignes, la main plus particulièrement tournée de quarte que de tierce.

(1) Tels sont les coups que l'on nomme un une-deux et un une-deux-trois; ce genre de feinte risque de conduire au coup pour coup, si on observe pas une élévation et opposition constantes et bien prononcées.

Celui qui commence l'attaque par des feintes, pour la réussite du coup, emploie toujours au moins un mouvement de plus que celui qui s'oblige à la parade.

MANIÈRE DE SE RELEVER.

POUR se relever il faut, sans se presser, tenir l'épée droite devant soi, afin de connaître où se dirige la riposte, si toutefois elle n'a pas été donnée aussitôt que la parade; dans ce cas, elle ne serait d'aucun effet, car elle tomberait sur le fer si l'on s'est couvert en tirant; par là l'adversaire est obligé d'attendre que l'on se relève, par la crainte de la reprise de main. S'il riposte à la retraite, il ne faut aller à la parade que sur le coup tiré, et par une parade simple.

Si, en parant le coup qu'on lui porte, l'adversaire recule, il faut, en se relevant, au lieu de remettre le pied droit où il était avant le départ, le laisser où il est, et avancer le gauche où était le droit, afin de faciliter une seconde attaque.

DES PARADES.

Il y a trois sortes de parades : le froissement, le battement et l'opposition. Le froissement se fait en frappant avec force en quarte ou en tierce, en glissant sur la lame de l'adversaire du faible au fort avec le même tranchant ; le battement, en donnant un coup sec avec le côté de la lame, quelquefois en retirant l'épée à soi; et l'opposition, en écartant l'épée sans aucun choc ni frois-

sement, soit dans le haut, soit dans le bas d'une des deux lignes, en avançant ou en retirant la main.

Parmi ces trois sortes de parades, nous distinguerons la parade d'opposition, qui est la plus courte et la plus subtile, en ce qu'elle fait moins de chemin que celles qui froissent et qui battent l'épée, et qu'elle entraîne moins la main de celui qui pare. Pour bien exécuter la parade d'opposition, il faut prendre une position contraire à son engagement, c'est-à-dire tourner la main de tierce si l'on est en quarte, et la tourner de quarte si l'on est en tierce (ceci s'applique plutôt au haut qu'au bas des deux lignes); par là on ne craint pas la remise par le coup droit, et c'est de cette position que l'on peut tirer le plus de parti, et que l'on est prêt à rendre toute espèce de riposte. Il faut en même temps, en retirant le poignet, gagner avec le fort de votre épée le faible de celle de l'adversaire, afin de la retenir avec plus de facilité.

Dans l'exécution de la défensive, tout comme dans celle de l'offensive, il y a le simple et le compliqué; mais dans la défensive, il faut toujours prendre le plus simple possible en allant à la parade qu'au départ de l'adversaire, sans suivre son épée avec la vôtre dans tous ses mouvemens; car alors il obtiendra sur vous un très-grand avantage, vu que dans l'offensive tous ses mouvemens peuvent être combinés d'avance, et par conséquent être beaucoup plus rapides que dans la défensive,

où il est impossible de les préméditer, étant incertain de ceux que fera l'adversaire.

La meilleure manière, la plus simple, la plus subtile et la moins fatigante de parer en même temps, est donc une simple opposition à la finale du coup tiré par l'adversaire, seulement au moment de son départ, sans se fatiguer, pour suivre toutes ses feintes ; c'est cette manière de parer qui ne comporte aucun mouvement inutile, qui mène à une force supérieure, et qui indique un jugement sûr dans celui qui est parvenu à la bien exécuter.

Nous ne distinguerons, comme nous l'avons déjà dit, que deux parades et deux attaques principales, c'est-à-dire la quarte et la tierce ; cependant comme l'usage a consacré des noms pour distinguer ces deux parades faites de différentes manières, nous allons les désigner par différens noms.

On distingue cinq parades différentes : les parades de quarte, de tierce, de primé, de quinte et de demi-cercle, dont nous avons donné les positions aux N.^{os} 71, 72, 73, 74 et 75. Ce que l'on appelle quarte est la parade de quarte, la pointe haute et les ongles en l'air ; ce que l'on appelle tierce, la pointe en l'air et les ongles en dessous ; la prime est la parade de quarte, la main renversée de tierce, la pointe basse et en dedans ; la quinte est la parade de tierce, la main tournée de tierce et la pointe basse ; et le demi-cercle est la parade de quarte, la pointe basse et la

main tournée de quarte (voyez à la première planche, 1.^{re}, 2.^e, 3.^e, 4.^e et 5.^e positions). Chacune de ces parades a son contre, du même nom, son contre et demi, et son double contre. Nous avons expliqué ce que l'on entend par ces mots, aux N.^{os} 76, 77, 78 et 79. Nous donnerons, sous le nom de quarte et de tierce, plusieurs autres positions.

Nous ne parlons point de la parade d'octave, de seconde ni de tierce volante ; la parade d'octave ne diffère de la quinte qu'en ce que la main est tournée de quarte au lieu d'être tournée de tierce ; mais dans la dénomination de quinte, nous renfermerons les deux espèces de parades, de même que dans la dénomination de tierce nous renfermerons la tierce parée les ongles en bas, et la tierce parée les ongles en l'air, soit que l'on pare en avançant le bras ou en le retirant. C'est cette dernière manière que quelques maîtres ont nommée la tierce volante. La parade de seconde diffère trop peu de la quinte et de la tierce pour les distinguer.

DES RIPOSTES.

ON donne le nom de riposte au coup que l'on porte après avoir paré celui porté par l'adversaire. Pour riposter il faut faire attention, en parant, si le coup tiré a été renvoyé par la parade ; si l'adversaire se relève ou fait feinte de se relever ; s'il est couvert étant fendu ; car il y a une riposte propre à chacune de ces positions, et l'on serait dans le cas de craindre la reprise de main si l'on prenait une riposte au lieu d'une autre.

Il faut aussi, pour se garantir de la reprise de main, éviter de riposter avec trop d'emportement et sans faire attention de se couvrir, en opposant du côté où on laisse le fer de l'adversaire.

Si la parade a renvoyé son épée, il faut riposter de suite par le coup droit, en étendant le bras dans la même position où la parade a été donnée; c'est ce qu'on appelle riposte du tac, lorsqu'on l'atteint au moment ou avant qu'il mette le pied par terre.

S'il se relève, il faut riposter sur sa retraite, de manière à l'atteindre au moment où il pose le pied par terre, en faisant précéder la riposte par le coup droit ou quelque feinte que ce soit; s'il feint de se relever, il faut soi-même feindre de l'attaquer pour revenir parer avant de riposter par le coup droit.

S'il est couvert étant fendu, et qu'il reste quelque temps avant de se relever, il faut employer les battemens, les liemens, afin de tromper et de déranger ses intentions; et s'il s'obstine à rester fendu et à ne répondre à aucun mouvement, il faut, en écartant son fer par opposition d'un côté ou de l'autre, marcher sur lui, alors son épée ayant dépassé le corps, se trouve maîtrisée, et il a le désavantage, étant fendu, d'être moins libre de ses mouvemens.

DES REMISES ET REPRISES DE MAIN.

LORSQU'APRÈS AVOIR PASSÉ le corps de l'adversaire, on retire le bras pour le frapper dans la

même ligne, sans faire aucune feinte et sans bouger le haut du corps, cela s'appelle une remise. Lorsque l'on fait des remises, on doit employer la plus grande vitesse, afin de ne pas donner le temps à l'adversaire de riposter. La remise se fait quelquefois sans retirer le bras, mais seulement en tournant le poignet, de manière à frapper l'adversaire malgré son opposition.

Lorsqu'en retirant le bras, après avoir passé le corps de l'adversaire, on met un petit intervalle de temps où l'on fait quelque coup que ce soit, on le frappe sans être relevé, alors c'est une reprise de main.

On fait pareillement une reprise de main, lorsqu'immédiatement après la parade de l'adversaire, on change de ligne par une ou plusieurs feintes et on le frappe comme ci-dessus, sans s'être relevé.

Lorsqu'en retirant le bras, on retire en même temps le haut du corps en arrière, en restant néanmoins fendu pour revenir frapper l'adversaire, alors on fait une reprise avec retraite de corps.

DE LA MARCHÉ.

LORSQU'ON marche sur l'adversaire, il faut, pour éviter qu'il parte au même instant, s'emparer de son épée par un ou deux engagements, en la pressant un peu ; si la marche se fait par un seul, l'engagement doit se faire avant que le pied droit se porte en avant ; on peut faire aussi l'engagement en passant son épée par dessus la pointe de

la sienne , en croisant la vôtre ; on peut également marcher en faisant la feinte d'un tour d'épée, de même que par le liement. Mais si la marche se fait par deux engagemens , il faut toujours faire le premier engagement avant de porter le pied et le corps en avant. Par ce moyen, il en est, comme nous l'avons indiqué pour la garde , l'adversaire ne peut tirer droit, et en pressant son épée, on sent aussitôt qu'il dégage ; le tout doit se faire avec attention et confiance.

Pour reculer sur la marche de l'adversaire , il faut se porter en arrière , sans crainte et sans désordre, en engageant et opposant votre épée contre la sienne.

SUR LE COUP D'ARRÊT TIRÉ PAR LE COUP DROIT.

DANS la même ligne il existe deux manières d'arrêter , dont l'une se prend dessus et l'autre au-dessous ; la première est un coup si vif et si subtile, qu'elle devance l'attaque par le peu de chemin qu'elle parcourt, lorsqu'elle est tirée par un ou plusieurs mouvemens en dessous sans élévation , par la raison que les deux combattans portent le haut du corps en avant, hors que celui qui attaque en dessous dans le bas du corps , qui se trouve en arrière , celui qui attaque arrive au corps, et il ne peut y arriver que sur la flexibilité du fleuret de celui qui prend le coup d'arrêt ; car si le coup d'arrêt étoit pris avec une arme quelconque qui n'eût point d'élasticité, celui qui tire dessous serait pris au pied levé, ce qui empêcherait d'arriver au corps s'il

ne l'évitait pas par l'élévation et opposition , attendu que son coup est tardif.

La seconde doit, par l'élévation et opposition, se garantir de la botte tirée dans le haut des lignes, sans quoi, si l'épée de celui qui attaque arrivait, celui qui attaque dessus aurait raison, et tort celui qui prend le coup d'arrêt comme ne s'étant pas couvert et pouvant éviter la réussite de l'attaque tirée dans le haut d'une des deux lignes.

SUR LA CONFIANCE.

SI, dans l'attaque comme dans la parade, l'adversaire porte une crainte à tout le danger qui s'offre devant lui, les armes deviendraient insignifiantes, d'aucune utilité et d'aucun agrément, parce que tous les mouvemens présentent du danger.

Ainsi, pour vaincre les préjugés de tout ce qu'on peut risquer, tant dans le coup tiré que dans la parade, il faut sans crainte pénétrer, par une exécution décidée, dans les endroits que vous croyez les plus dangereux et les mieux gardés, avec élévation et opposition; ce sont souvent ceux qui le sont le moins. C'est pourquoi il ne faut pas se faire illusion, et croire que le danger est partout. Il n'existe d'ailleurs aucun coup où il n'y ait du danger, qui ne peut s'éviter que par la présence d'esprit qui s'acquiert par une grande application et une assiduité soutenue.

SUR LA CRAINTE.

LE tireur qui n'observe pas régulièrement tous
les

les principes, est sujet à tomber dans de grandes fautes dans son exécution, en faisant un mauvais jeu contre celui qui les observe avec beaucoup d'attention, par exemple, lorsqu'il fuit sur l'attaque de l'adversaire sans autre moyen de défense que d'étendre le bras; lorsqu'il pare le coup tiré, ou que le sien soit paré, qu'il se précipite sur l'adversaire pour éviter la remise ou la riposte; aussi lorsqu'il se relève en cherchant l'épée de l'adversaire quand elle est sans action, et de tirer à faire des coups pour coups. Cette manière prouve la crainte et le peu de moyen de celui qui s'en sert.

SUR L'AMOUR - PROPRE.

L'AMOUR-PROPRE gêne beaucoup l'exécution d'un tireur, en ce qu'il lui fait perdre la présence d'esprit, lui fait faire de pénibles et faux mouvemens et l'empêche par là d'employer tous ses moyens de défense.

Une ambition démesurée nuit pareillement à l'emploi de ses moyens, et une affectation de grâces mal acquises fait commettre des absences et tient dans l'incertitude.

SUR LA VITESSE.

LA ligne droite en arme, quoique faisant moins de chemin, n'est point la plus brève pour arriver au but, par la raison qu'il faut employer toutes les parties du corps qui servent au départ, mais les mouvemens du poignet qui se font

avec l'extension du bras, ce qui forme une liaison, sont bien plus rapides et plus précis, par la raison que la botte est envoyée par un tour rapide du poignet joint à l'extension du bras; c'est par la même raison que la parade qui fait plus de chemin que l'attaque, et même qui ne part qu'après le coup tiré, même étant surpris par le départ de l'adversaire, arrive presque toujours la première, c'est bien ce qui prouve que la vitesse provenant du poignet est plus grande que celle où il faut employer toutes les parties qui servent au départ, c'est qu'il faut s'attacher à la parade et à la riposte, de préférence qu'à l'attaque.

Enfin, ce qui prouve que la vitesse du poignet est plus rapide que la vitesse où il faut employer toutes les parties du corps, c'est que lorsqu'on riposte par le coup droit, la riposte doit arriver au corps au moment où le pied de l'adversaire arrive à terre.

Quant à celui qui attaque, il faut, dans la finale de quelque coup que ce soit, que le bout de son épée arrive au corps de l'adversaire, avant que le pied droit ne soit à terre.

Il faut observer que le pied porté en avant ne sert qu'à maintenir le corps dans son équilibre, et ne lui donne aucune extension vis-à-vis de son adversaire.

**SUR LES MOYENS QU'ON DOIT EMPLOYER
CONTRE LA FORCE DU POIGNET.**

BEAUCOUP de tireurs emploient la force du bras ou du poignet pour se rendre maîtres de l'épée de leurs adversaires et pour gêner leurs attaques, parades, ripostes, remises et reprises, ce moyen ne peut réussir qu'avec un tireur d'une force médiocre, et sans moyen ; car ce sont précisément les tireurs qui emploient le plus de force à tenir ou maîtriser l'épée, et que l'on parvient le plus facilement à dompter, parce qu'ils se fient sur leur force, espérant de désarmer l'adversaire et lui fatiguer la main par une pression continuelle, et de cette manière paralyser ses moyens.

La courte explication que je vais donner suffira pour convaincre celui qui a quelque connaissance dans les armes, combien il est facile de maîtriser entièrement la force par la ruse et le jugement, lorsque l'on rencontre un tireur qui n'emploie que la force dans tous ses mouvemens ; il faut porter la plus grande attention sur la distance de la garde, l'observer dans la marche, et ne jamais trop engager l'épée, enlever ou baisser la pointe, lorsqu'il veut s'en emparer. S'il parvient à la saisir, on doit céder avec légèreté, en tournant la main de tierce si l'épée est engagée de quarte, et de quarte si l'épée est engagée de tierce, soit sur votre attaque, soit sur la sienne, c'est le moyen le plus sûr pour rendre sa

force inutile , et même lui la rendre nuisible ; car croyant presser sur le fer avec force , il s'écarte nécessairement de la ligne , en ne rencontrant rien avec son épée ; dans aucun cas , la force du poignet ne doit être employée , lorsque vous voulez écarter l'épée de l'adversaire , comme cela arrive pour le liement , ou bien pour tirer le coup droit , en maîtrisant la parade , il faut , avec le fort de votre épée , appuyer sur le faible de la sienne , alors vous le maîtriserez sans effort ; mais s'il emploie la force , il ne faut jamais lui résister fort contre fort , on risque de s'écarter de la ligne. Il faut , comme nous l'avons dit plus haut , ne point lui donner de fer , ou ne lui donner que le faible contre son faible , pour égaliser la force.

DES COUPS POUR COUPS.

LORSQU'ON fait des coups pour coups , c'est-à-dire , lorsque , partant tous deux ensemble on s'atteint , il peut arriver que les combattans se touchent dans le haut ou dans le bas , ou bien l'un dans le haut et l'autre dans le bas. Dans ce dernier cas , celui qui a le dessus a raison , et celui qui a le dessous a tort , parce que , partant tous les deux ensemble , le premier atteindra le second , le haut du corps étant plus avant que le bas , comme nous l'avons expliqué au coup d'arrêt , et que celui-ci n'atteint son adversaire qu'à cause de la flexibilité de son épée ; il peut facilement éviter d'être touché par une simple élévation et opposition du poignet.

Mais si tous deux s'atteignent dans le haut, tous deux ont tort de n'avoir pas opposé la main en partant ; si on s'atteint dans le bas, ce qui arrive très-rarement, on a pareillement tort ; car celui des deux qui aurait pris le haut, tandis que l'autre prenait le bas, l'aurait arrêté et atteint le premier, comme nous l'avons déjà démontré.

SUR LES DÉFAUTS QUI FONT MANQUER DE TOUCHE.

L'ON voit fréquemment en attaque, riposte et reprise de main, manquer le corps, à qui en est la faute, si ce n'est à celui qui n'observe pas les principes ? Ainsi, pour ajuster, c'est-à-dire, pour que la pointe de votre épée arrive au corps de l'adversaire, il faut avoir la monture de l'épée libre dans la main, le bras flexible et le corps fortement appuyé sur les deux pieds ; si la botte se tire par un coup droit ou un dégagement, il faut que votre épée, dans le départ, change de position, autrement dit, que si l'épée se trouve engagée en quarte, la main tournée de tierce, on doit la tourner de quarte, ce qui produit une liaison qui règle et dirige la main et la pointe au corps, et en même temps facilite l'élévation et l'opposition ; il en est de même quand l'épée est engagée en tierce, la main tournée de quarte ; si l'attaque se fait dans le haut de la ligne par plusieurs mouvemens, la main doit être tournée à la finale du coup tiré plus particulièrement de quarte que de tierce ; si c'est en riposte, et que

la botte se tire droite, l'on doit la rendre du même endroit et dans la même position où la parade a rencontré l'épée, sans la quitter ; mais si dans votre départ l'adversaire change de ligne, il faut tourner la main de quarte et opposer du côté de la ligne attaquée. On peut tourner la main, si le coup l'exige, soit au coup droit, soit sur le dégagement ; et si c'est en reprise de main, elle ne doit pas non plus quitter l'épée au coup droit ; mais si vous changez de ligne, la main peut changer de position. On manque aussi le corps, lorsqu'on riposte un coup contraire à la parade, c'est-à-dire, lorsqu'on rend une riposte l'une pour l'autre, d'attaquer dans les endroits couverts ou hors de portée. Les tireurs se trouvent étonnés que le coup ne touche pas, et que l'adversaire les évite sans se mettre en défense ; ils veulent même vous forcer d'aller à la parade.

Par conséquent, pour bien ajuster, comme la pointe de l'épée est guidée par l'extension du bras, et que le bras, dans sa conformité, en se tendant ne fait pas suivre au poignet une ligne droite, il faut, de toute nécessité, opposer la main, afin que l'extension par l'élévation et opposition la dirige avec la pointe au corps. Le défaut de cette position, ou la roideur du bras, du poignet et des doigts, font que le coup tiré n'a pas de réussite ; c'est pourquoi il est bon de bien faire attention à ce que nous venons de dire.

SUR LES GAUCHERS.

Si les droitiers, dans leurs exécutions, trou-

vent de la difficulté contre l'exécution d'un gaucher, la raison en est simple, c'est que les gauchers tirent continuellement avec des droitiers, tandis que les droitiers ne tirent que rarement avec les gauchers ; c'est là tout leur avantage.

Mais comme dans les armes il n'y a aucune différence entre les droitiers et les gauchers, par la raison que cet Art ne demande que la vitesse, le jugement et l'à-propos dans son exécution, il est utile d'avoir la plus grande confiance en prenant le simple de deux actions, c'est-à-dire, dans l'attaque et dans la parade, pour arrêter ses préparations et même son départ.

Ainsi, pour lever les difficultés qu'un gaucher vous présente, il faut diriger votre épée de préférence au-dedans des armes, la main tournée de tierce, comme étant la ligne la moins gardée. Cette manière de tirer la botte réussit mieux, et supporte avec plus de facilité la parade qui, de la part d'un gaucher, est très-désagréable, et est sujette à vous désarmer fréquemment.

Il faut aussi prendre garde de ne pas trop engager votre épée avec la sienne en vous mettant en garde, parce que les gauchers la frappent presque toujours avant de partir.

MOYENS QU'ON DOIT PRENDRE QUAND ON FAIT ASSAUT.

1.° Deux tireurs étant en présence, celui qui se mettra en devoir d'attaquer et qui commen-

cera par des feintes , doit toujours terminer l'attaque , soit que l'adversaire s'oblige à la parade , ou qu'il ne parte sur ladite feinte.

2.° Celui qui tient la défensive contre celui qui attaque par une multitude de mouvemens , le premier doit aussitôt retirer à soi l'avant-bras en levant suffisamment la pointe de son épée pour que tous les mouvemens de l'adversaire soient confondus dans la même ligne.

3.° Lorsque deux tireurs partent ensemble , et que par leur opposition ils évitent la botte , tous les deux doivent se relever et prendre la défensive ; mais si l'un des deux ne se relève pas , celui qui se relève doit lui tenir l'épée offensive , ce qui lui évite la reprise de main.

4.° Lorsqu'un tireur attaque en se fendant et qu'il se relève du pied gauche , celui qui supporte l'attaque doit aussitôt l'arrêter par des coups d'élévation , c'est-à-dire , par les couronnemens.

5.° Si l'adversaire rompt sur l'attaque du tireur au moment où il se fend sur lui , celui-ci doit aussitôt se mettre en garde du pied gauche et renouveler une seconde attaque.

6.° Quand un tireur attaque en désordre par une multitude de mouvemens , on doit à l'instant même partir sur lui , et non pas chercher son épée par la parade.

7.° Quand , pour venir à la parade , un tireur fait une infinité de mouvemens , celui qui attaque doit retirer son épée à soi et attendre que son adversaire ait fini pour terminer l'attaque.

8.^o Le tireur qui, en attaquant, manque le corps, ou que l'adversaire pare le coup et qu'il ne riposte pas, il doit, étant fendu, faire des reprises de main ou se relever en défense, en conservant toujours l'offensive.

9.^o Celui qui, dans l'attaque, touche son adversaire, doit, après le coup porté, se remettre en garde et tenir son épée dans l'offensive, c'est-à-dire, droit au corps.

10.^o Lorsqu'un tireur attaque, il doit employer la plus grande confiance dans les feintes et le départ, et celui qui pare doit prendre une grande assurance et une fermeté libre; il doit aussi, s'il ne riposte pas du tac, faire une feinte de droite avant de terminer son projet.

11.^o Le tireur qui oppose fréquemment la main gauche sur l'attaque de l'adversaire qui rend le coup après cette position, celui qui attaque doit lui donner son fleuret en simulacre de parade sur les doigts, en reprenant la position de la garde comme si rien n'était.

12.^o Lorsqu'en marchant le tireur s'empare de votre épée, et qu'il vient presque corps à corps, il faut tout aussitôt, lorsqu'il termine sa marche, l'arrêter par des coups droits, des coups de secondes ou des coupés en couronnement.

SUR LA MAIN GAUCHE.

Je croyais que les temps reculés étaient déjà loin de nous, mais ils semblent, au contraire revenir ou du moins il y a en qui voudraient nous

y ramener. Un système que les anciens avaient adopté de se servir fréquemment de la main gauche, reparait encore sur un nouveau traité ; je suis bien loin d'approuver cette méthode, car elle est vicieuse et même dangereuse pour toutes les personnes qui se livrent à l'Art des armes ; ma raison en est claire et juste, c'est que cette méthode, dans son exécution, entraîne la confusion en éloignant les bornes que l'on a fixées aux principes, ce qui mène même, dans une affaire d'honneur, à faire des bassesses par une fausse bravoure qui ne sied point au caractère français ; enfin elle éloigne aussi les charmes et l'agrément que nous offre ce bel et noble exercice ; par conséquent, la main gauche ne doit avoir d'autres fonctions que d'être en arrière, formant une ligne courbe de la main à l'épaule, de s'étendre sur la cuisse gauche quand on se fend, et de reprendre sa première position quand on se relève ; en un mot, de servir de balancier au corps, quand il est en mouvement.

SUR LES FAUSSES PRÉTENTIONS DE QUELQUES TIREURS.

DANS l'Art des armes tout est absolument libre, il suffit de toucher en se garantissant ; et qu'importe la manière dont je me garantis, que ce soit par une parade ou par un coup d'arrêt, pourvu que je me garantisse ; mais il faut cependant que celui qui prend le coup d'arrêt fasse bien attention de lever et d'opposer la main afin de ne pas être

touché dans le haut en même temps que l'adversaire : il n'a pas besoin de faire attention au bas, parce que, comme nous l'avons déjà dit, celui qui tire dans le haut arrive toujours avant celui qui tire dans le bas. Toutes ces précautions étant prises, elles peuvent aussi bien et mieux garantir par le coup d'arrêt que par quelque parade que ce soit, et personne n'a raisonnablement le droit d'obliger son adversaire à la parade plutôt que celui-ci n'a le droit d'empêcher qu'on ne l'attaque.

Le droit de prendre le coup d'arrêt n'est-il pas encore mieux acquis que celui d'attaquer après une multitude de feintes embrouillées et sans se garantir ? Il exige d'ailleurs beaucoup plus de précision et indique bien plus de sang-froid, de jugement et de présence d'esprit dans celui qui l'exécute bien.

M'étant donné depuis très-long-temps à l'exercice des armes, et ayant acquis quelques connaissances dans cet Art, j'ai été à même de remarquer fréquemment que ceux qui ont ce système sont les plus médiocres tireurs ; tous ceux qui sont parvenus à une certaine force emploient et laissent employer à leurs adversaires tous les moyens qu'ils jugent convenables pour leur défense, et ils savent, en attaquant, se garantir du coup d'arrêt.

Les mêmes tireurs, lorsqu'ils ont paré, ripostent en quittant le fer, et s'ils sont frappés par la reprise de main, ils s'étonnent, et disent : j'ai paré,

je riposte, en voulant astreindre leurs adversaires à parer leur riposte ; ce raisonnement est aussi absurde que le précédent, parce que, s'ils se couvraient en ripostant, ils ne risqueraient pas d'être atteints par la reprise de main ; ils veulent même aussi obliger celui qui pare de riposter.

Ces fausses prétentions tirent leur origine des temps anciens où les masques n'étaient point encore en usage dans l'exercice des armes ; l'habitude était de tirer chacun à son tour, et par conséquent les coups d'arrêts, les coupés, les remises et reprises de main étaient interdits. Cet usage alors était établi par prudence pour éviter les accidens qui étaient dans le cas d'arriver, si les deux combattans étaient partis en même temps. Mais depuis l'invention des masques, l'exercice des armes a pris un nouvel essor, tous les mouvemens sont devenus plus libres et moins à craindre ; on a plus autant de crainte de partir en même temps, et l'on a banni avec raison des règles et des usages qui n'avaient été établis que pour éviter des accidens aujourd'hui devenus presque impossibles.

Ainsi, toutes ces fausses prétentions et les discussions qui en proviennent ne font qu'aggraver les torts de celui qui part ou qui riposte sans élever et opposer le poignet vers la ligne attaquée.

DE LA FAUSSE APPLICATION DES TERMES.

ON se sert mal à propos des termes de demi-attaque-faux battement, faux temps, demi-tension, caver le

poignet, etc., lorsque l'adversaire fait divers changemens d'épée dedans ou dehors, et sans que son intention soit de vous toucher, son unique but étant d'obliger à la parade, pour décider ensuite son départ.

Tous ces noms que l'on donne aux feintes que l'adversaire peut faire, soit qu'il se décide ou non au départ, sont des qualifications au moins inutiles, et dont la plupart sont même fausses et en opposition avec les principes d'un bon raisonnement qui doit toujours prendre les mots dans leur juste acception.

Il n'y a dans les armes aucun coup auquel on puisse donner les noms de coup à demi, parce que tous ces mouvemens ne sont que des feintes; par exemple, demi-attaque est une feinte d'attaque, et la dénomination de demi-attaque est tout au moins inutile, ainsi que beaucoup d'autres dans le détail desquels nous n'entrerons pas.

Il en est de même des coups que l'on nomme faux et qui ne sont pareillement que des feintes; par exemple, demi-tension n'est que la feinte de droite; la dénomination de faux battement est encore plus vicieuse; car on appelle faux battement un coup composé de deux coups simples, qui sont un battement bien réel suivi d'un dégagement. On appelle caver le poignet, lorsque le tireur attaque ou riposte sans se couvrir; on appelle faire un faux temps, par exemple, lorsqu'on s'arrête après avoir paré avant de riposter, et qu'on ne riposte qu'après avoir mis un inter-

valle de temps entre deux. Il n'y a rien de faux ; car il peut se faire que l'on ait un très-bon motif de s'arrêter, soit pour s'assurer que l'adversaire ne fera pas de reprise, soit pour tout autre motif. Le mot de temps ne doit être, dans l'Art des armes, que lorsqu'on dit prendre le temps ou exécuter le coup de temps, et non de l'appliquer sur tous les mouvemens que vous faites, ou que l'adversaire fait. On sait fort bien qu'on ne peut rien faire dans cet exercice comme à tout autre, sans mettre un temps à tout ce que l'on fait ; mais en arme, prendre le temps, c'est partir sur les feintes ou préparations de l'adversaire, comme nous l'avons dit n.º 45.

Bien des personnes croient que frapper l'épée qui leur est opposée sans que l'adversaire attaque ou fasse feinte d'attaquer, c'est parer, il n'y a réellement de parade que lorsqu'on écarte un coup porté par l'adversaire, soit par une simple opposition, soit par un coup sec ou liant l'une des épées allant à la défensive, lorsque l'autre va à l'offensive ; car si vous frappez l'épée de l'adversaire sans qu'elle aille à l'offensive, votre mouvement ne doit pas être qualifié du nom de parade, mais de celui d'opposition, battement froissement, selon qu'on écarte l'épée de l'adversaire, ou qu'on la frappe d'un coup sec ou d'un coup liant, ou que l'on s'en empare par opposition. Ces mouvemens servent de feintes pour déranger le fer de l'adversaire lorsqu'il est sans action ; c'est pourquoi, dans sa leçon, un maître

ne doit jamais dire à l'élève parez, entrez droit, sans lui avancer l'épée en simulacre d'attaque ; mais s'il ne le fait pas, il doit dire froissez, pressez ou battez l'épée, etc. On qualifie aussi quelquefois du nom de parade des mouvemens du corps que l'on fait pour éviter le coup, soit en baissant la tête, soit en portant le corps du côté opposé à celui où tire l'adversaire, ou bien en l'effaçant : tous ces mouvemens évitent le coup et ne le parent pas.

Lorsqu'on pare une botte, si l'on arrive à la parade trop tard, cela s'appelle parer le fer, et lorsqu'on arrive à temps avant le coup, c'est parer le fer et le coup.

COMPARAISONS DE L'ASSAUT ET DU DUEL.

IL ne faut pas croire qu'il en soit d'un assaut comme d'un duel, il y a beaucoup de règles dont on ne doit pas s'écarter dans un assaut d'armes, et qui ne se suivent point l'épée à la main. Dans un duel, tous les moyens de défense sont bons, excepté de désarmer de force, c'est-à-dire, de saisir avec la main gauche l'épée de l'adversaire, de la lui arracher ; il n'en est pas de même dans un assaut, les coups portés sur le masque, sur les bras, sur les cuisses, les genoux, la main, ne sont d'aucune conséquence dans un assaut d'armes, et ne comptent point comme botte, tandis qu'on ne peut point les interdire dans le duel, parce qu'on ne peut forcer personne d'être

assez adroit pour ne tirer précisément qu'à l'endroit du plastron. Dans le duel les coups que l'on tire, couvert ou découvert, dans le haut ou dans le bas, la main haute ou la main basse, sont également bons; mais dans un assaut d'armes, l'on doit se piquer de ne tirer que de beaux coups en élevant la main et en opposant toujours du côté du fer de l'adversaire, afin d'éviter les coups pour coups; tandis que dans un duel, il suffit d'atteindre le premier, ne fût que d'un seul instant même imperceptible, parce que celui qui est blessé a rarement la force de tirer, et sur-tout d'une manière dangereuse; mais si dans un assaut, lorsque deux coups sont frappés presque en même temps, quoiqu'il y ait un intervalle entre deux, si cet intervalle est presque imperceptible, celui qui touche dans le haut a raison, comme nous l'avons dit ailleurs.

Ayant donné les principes généraux sur les attaques, feintes, parades, ripostes et reprises de main, ainsi que sur la marche, la fente et se relever, nous allons passer aux explications détaillées des coups et des parades. Nous commencerons par indiquer les précautions que doit prendre un maître relativement au caractère et aux moyens physiques et moraux de ses élèves, afin d'éviter tous les dangers d'une étude mal dirigée.

SUR LES PRÉCAUTIONS QUE DOIT

PRENDRE UN MAÎTRE DANS LA DÉMONSTRATION.

UN maître doit d'abord s'étudier à connaître le caractère, ainsi que les facultés physiques et morales de ses élèves ; ceci est de la plus grande importance, afin de pouvoir baser la manière d'enseigner sur les moyens des élèves, qui peuvent varier à l'infini, et se garder de faire comme beaucoup de démonstrateurs qui enseignent tous leurs élèves de la même manière et les conduisent tous par la même route.

Il faut qu'il emploie toute la douceur possible, qu'il passe légèrement sur les petites fautes, afin de ne point fatiguer et embrouiller les élèves par un trop grand nombre d'observations ; mais il doit être sévère sur les défauts essentiels et les mauvaises positions, mettre la plus grande attention à ne pas laisser enraciner les mauvaises habitudes qui, une fois contractées, se perdent difficilement.

Il doit ménager ceux qui ont des dispositions tardives, ne pas faire répéter trop souvent et de suite un coup que l'élève ne conçoit pas bien, et pour l'exécution duquel il éprouve beaucoup de difficultés, crainte de le rebuter ; mais il faut passer à autre chose pour y revenir une autre fois ; il ne faut exiger de personne plus que ses moyens ne lui permettent.

Si, au contraire, un élève a naturellement des dispositions précoces, il faut lui faire connaître

d'abord toutes les difficultés et profiter de ses facultés pour le conduire aussi rapidement que possible.

Si l'élève est doué d'une grande force de corps, qu'il possède un caractère vif et emporté, il faut lui faire sentir que la vivacité et l'emportement sont souvent très-pernicieux, en ce qu'ils nuisent au jugement et à la présence d'esprit : sans modération, point de jugement. Dans l'assaut on ne pense plus qu'à frapper sans faire attention où se portent les coups de l'adversaire, et souvent en croyant le toucher, on se précipite soi-même au-devant des coups qu'il vous porte, et on tombe à tout instant dans les embûches qu'il vous tend ; il faut exercer cet élève à un jeu simple dans l'attaque, afin de ne pas l'embrouiller, mais compliqué dans la défensive ; car son caractère lui empêcherait d'attendre tranquillement le coup tiré pour le parer par une simple opposition.

Mais lorsqu'un élève, au contraire, a un caractère calme et flegmatique, c'est alors qu'il est susceptible de parvenir à la plus grande force ; car la vraie vitesse dans les armes consiste plus dans le jugement et l'à-propos que dans la rapidité d'un jeu compliqué qui embrouille souvent plus celui qui le fait que son adversaire : le maître doit profiter de son sang-froid pour développer son jugement et lui donner de l'à-propos ; il doit lui faire employer, dans la défensive, les parades les plus simples, en évitant tout mou-

vement inutile, et dans l'offensive, un jeu compliqué, mais combiné avec jugement et sang-froid.

Le maître doit également considérer la taille des élèves; il exigera de celui qui possède une taille avantageuse, les attaques de pied-ferme, le développement, la retenue du corps, l'à-plomb, la fermeté des jambes et beaucoup de confiance dans la finale du coup tiré. Si l'élève est d'une petite taille, le maître doit diriger tous ses moyens vers la défensive et la riposte, le faire marcher en s'assurant toujours de l'épée, attaquer sans s'abandonner, et conserver toujours à la finale du coup tiré l'élévation et opposition.

Il faut toujours faire attention, dans le départ, que l'élève ne bouge jamais le pied avant que le bras soit tendu et que le haut du corps se porte en avant, que le poignet se lève en opposant du côté du fer de l'adversaire, que le jarret se tende sur le départ, que la main gauche descende sur la cuisse, et qu'en se relevant il reprenne sa première position en pliant les deux jarrets.

Pour faciliter l'élève et développer de bonne heure sa conception, le maître doit diviser l'enseignement en trois parties. Dans la première, après lui avoir donné avec soin les premiers élémens, il lui fera parer et porter des bottes par un et deux mouvemens et le mettra à même de connaître la tenue du corps, le développement; dans cette première partie, il acquerra la fermeté des jambes, l'à-plomb, la souplesse, la

légèreté de la main, la retenue du corps, l'élevation et l'opposition ; dans la seconde partie, il exécutera des coups par un, deux et trois mouvemens, afin de connaître la mesure, de faciliter son exécution, de former son jugement, de lui donner de l'à-propos, de la vitesse et de la confiance ; enfin, dans la troisième, sans cesser de l'exercer aux coups de un, deux et trois mouvemens, on ajoutera ceux de quatre et cinq mouvemens, afin d'augmenter sa vitesse et son jugement, et de le mettre à même de vaincre toutes les difficultés, de tromper l'épée par des feintes, avec connaissance de cause, finesse et facilité de prendre le temps nécessaire dans la préparation de l'attaque, et de l'assurance dans la parade, c'est le moyen le plus sûr de lui faire faire des progrès dans cet Art.

Il doit pareillement lui faire connaître les noms des coups et des parades trompées, ce qui le mettra à même d'apprendre à chaque attaque le coup qu'il fait et les parades qu'il trompe ; par exemple, si le coup est composé de deux mouvemens et que l'attaque soit faite par la feinte de dégagé et le dégagement, le maître doit lui dire trompez ~~vers~~ par la feinte de dégagé et le dégagement, et si la parade se fait par le contre, il doit lui dire trompez le contre de quarte par la feinte de dégagé et le dégagement ; il en est de même pour les coups par trois, quatre et cinq mouvemens.

Enfin, après tous ces mouvemens faits avec

beaucoup d'attention, l'élève pourra faire assaut et parvenir à une grande force en ne dérogeant jamais aux principes ni aux règles établis, en portant tous ses soins et ses moyens, si son caractère le permet, dans le simple de la défensive.

Mais il faut bien se garder de laisser faire assaut aux élèves avant qu'ils aient la main bien réglée par l'exercice sur le plastron. On en voit souvent qui, après avoir suivi les leçons pendant un temps très-court, veulent faire assaut et parviennent, à force de ferrailer, à toucher quelquefois leurs adversaires tant bien que mal (souvent par complaisance), et la plupart du temps en faisant des coups pour coups et même en n'atteignant leurs adversaires qu'après avoir été touchés; ce petit succès gonfle leur amour-propre, et ils se croient bientôt des tireurs consommés, se persuadent être au niveau de ceux de première force; alors leur orgueil les aveugle, ils veulent discuter sur tous les coups d'armes et juger ceux qui ont tort ou raison; ce pernicieux orgueil les perd en les mettant au-dessus de leurs moyens et leur empêchent de faire aucun progrès. Des tireurs qui ont vingt ans d'étude prise avec assiduité et en suivant toujours les bons principes, sont quelquefois obligés de céder à leur faux raisonnement; et comme cette erreur met tous les tireurs, bons ou mauvais, à peu près au niveau les uns des autres, on voit beaucoup de personnes la préférer aux règles sages et sensées consacrées par une longue expérience, parce qu'elle exige

moins d'étude et de travail de leur part, et leur donne, dans leur manière de voir, les mêmes prérogatives que ceux qui observent les bons principes ; de sorte qu'ils ne veulent point s'assujettir à tirer le mur ni les contres, ce qui cependant constitue la force et la rapidité.

Pour vaincre ce système, il est de l'intérêt de chaque maître de ne pas laisser faire assaut aux élèves avant qu'ils soient familiers au plastron et bien pénétrés des principes qu'on leur transmet.

DE LA MANIÈRE DE PLACER L'ÉLÈVE

EN GARDE, DE LE FAIRE FENDRE ET RELEVER.

L'ÉLÈVE doit avoir le fleuret dans la main droite, la lame tournée obliquement, la pointe basse et la main tombant naturellement près de la cuisse droite, les ongles en-dessous (c'est-à-dire de tierce), le talon gauche contre la cheville droite, la main gauche entr'ouverte et pendante sur la cuisse gauche, le corps droit, un peu tourné à gauche, les jarrets tendus sans roideur, la tête haute, libre et en face de l'adversaire, les épaules tombantes. On lui fait d'abord élever les deux mains en même temps à la hauteur du sommet de la tête, la main droite fait passer, en parcourant un demi-cercle, l'épée près du corps, la gauche, dans le même moment, passe plus près du corps que la droite, de suite et sans s'arrêter la droite vient se placer en quarte, à la hauteur du teton droit, le bras demi-tendu et la pointe du fleuret en face de l'œil de l'adversaire,

pendant que la gauche va se fixer en arrière presque ouverte, à la hauteur de l'oreille gauche, le bras formant une ligne courbe de la main à l'épaule ; en même temps le pied droit doit se porter en avant, à une certaine distance du gauche, en faisant un appel et en pliant les deux jarrets, de manière que le corps porte sur les deux jambes également et que le genou gauche soit verticalement au-dessus de la pointe du pied ; de cette manière on se trouve mieux disposé à l'offensive et à la défensive, à marcher sans enlever le haut du corps, à rompre sans le porter en avant, à se fendre avec plus de rapidité et de fermeté, et à tromper avec facilité par des feintes l'épée de l'adversaire.

De cette position vous le faites marcher et reculer plusieurs fois en lui faisant tourner la main de tierce et de quarte, chaque fois qu'il marche ou qu'il recule ; ensuite vous le faites fendre et relever.

Il faut, avant de le faire fendre, lui faire tendre le bras droit en levant le poignet aussi haut que possible, laissant la pointe de l'épée toujours dans la même place, il doit entr'ouvrir les trois derniers doigts sans lâcher la monture, en portant le haut du corps en avant, la main gauche doit descendre sur la cuisse gauche, les ongles en bas si l'attaque est tirée la main tournée en quarte ; les ongles doivent être en l'air, si l'attaque est tirée la main tournée de tierce ; le jarret gauche, dans ce même moment, doit

produire toute son extension, sans que les pieds bougent de place. De suite vous lui faites reprendre sa première position (*Voyez la 11.^e position*).

Après, vous lui faites porter le pied droit en avant en faisant un appel, et gagnant par la hauteur du poignet ce que le haut du corps perd par l'effet de la fente, le corps pour lors se trouve dans tout son à-plomb, en ce que le genou droit est verticalement au-dessus du coude-pied; le tout doit se faire ensemble avec le premier mouvement de la fente, et en y mettant toute la vivacité possible (*Voyez les 12.^e, 13.^e et 14.^e positions*).

Après l'avoir fait fendre et relever plusieurs fois, vous lui faites parer quarte, tierce, prime, quinte et demi-cercle, ensuite il reprend sa première position en engageant l'épée en quarte, c'est alors que vous lui faites faire les coups droits, les dégagemens, les élévations et oppositions en quarte et en tierce, ce qui forme la base de cet Art.

Ensuite le maître lui présente l'épée dans la ligne du dedans, en simulacre d'attaque, et lui dit: pariez quarte, tirez droit, relevez-vous, pariez quarte, de suite tirez droit, relevez-vous, pariez tierce, encore tirez droit, relevez-vous, en garde, restez.

Il lui représente encore l'épée et lui dit: pariez quarte, tirez le dégagement, relevez-vous, pariez quarte, tirez droit, relevez-vous, pariez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, restez.

Il lui représente encore l'épée et lui dit : parez quarte, tirez le coupé, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, restez.

Il lui représente encore l'épée, et lui dit : parez quarte, tirez la seconde, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, restez.

Il lui représente encore l'épée, et lui dit : parez quarte, tirez le tour d'épée, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous, parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, restez.

Il lui représente encore l'épée, et lui dit : parez quarte, tirez le liement, relevez-vous, parez quarte, tirez droit, relevez-vous ; parez tierce, tirez droit, relevez-vous, en garde, restez.

Après lui avoir fait faire les six bottes en quarte, vous les lui faites faire en tierce, alors vous lui présentez l'épée de tierce ; il pare tierce, il tire droit, il exécute en tierce les mêmes bottes qu'en quarte ; vous lui faites ensuite parer le contre de quarte, suivi successivement des six mêmes bottes que la parade de quarte ; et de même pour le contre de tierce, le contre de quarte et de tierce, contre de tierce et de quarte, double contre de quarte et double contre de tierce. Lorsqu'il sera un peu exercé à ces parades simples et compliquées, et aux attaques simples en ripostes, vous lui faites faire les attaques par deux mouvemens que vous trouvez en tête de la liste des coups ; et quand il exécutera bien l'attaque par

deux mouvemens, vous lui ferez faire celle par trois mouvemens, et puis par quatre et cinq, que l'on trouve à la suite de la liste. Le maître doit de temps en temps, quand l'élève se relève, lui faire parer les contres, de même que toutes les autres parades, en lui observant que la parade de quarte et de tierce doit se faire par le froissement, et que la pointe de son épée reste toujours en face des yeux de l'adversaire; il doit lui observer aussi que la riposte de ces deux parades se fait telle que la parade a rencontré son épée; il doit aussi lui faire riposter toutes les bottes. Lorsqu'il se sera familiarisé sur le plastron, on le fera riposter par des feintes et une botte, afin de lui produire une série des coups et de parades. Le maître, dans la démonstration, pour faciliter l'élève, pourra se servir du mot *une-deux*, quand il s'agira de faire feinte de dégagé et le dégagement, et d'*une-deux-trois* lorsque le coup sera fait par deux feintes de dégagé et le dégagement, etc.

Cette reprise de leçon se fait par des parades et ripostes, ensuite vous lui faites faire la feinte de droite et le coup droit (*voyez les coups par deux mouvemens*), et ce qui suit des deux premiers mouvemens dans la première leçon, en la continuant par gradation aux troisième, quatrième et cinquième mouvemens.

Pour donner de la vitesse, du jugement, de l'à-propos et de la précision à l'élève, le maître doit lui apprendre, après qu'il l'aura bien exercé

aux coups simples en attaque, en riposte, aux élévations et oppositions, aux parades simples et compliquées, la leçon par cœur, c'est-à-dire, qu'il exécute tous les coups et parades de lui-même en sachant qu'il doit, après le coup droit, faire le dégagement, ensuite le coupé, la seconde, un tour d'épée et le liement, que l'on exécute après quelque parade et quelque feinte que ce soit, en recommençant toujours par la même parade ou même feinte, jusqu'à ce que les six bottes soient finies, ou toutes celles que telle position peut produire. C'est le plus sûr moyen pour son avancement, par la raison qu'il lui donne et facilite sa conception, hors que l'élève qui attend du maître le coup qu'il doit exécuter est pour lui toujours incertain, et le départ se trouve subtilisé par le coup inattendu que le maître lui demande, et cela le retarde beaucoup dans le départ, partirait-il même sur sa dernière syllabe, qu'il ne partirait jamais aussitôt que celui qui, d'avance, prémédite le coup qu'il doit exécuter, et par ce même moyen qu'il se familiarise mieux à connaître et à suivre avec intention tous ses mouvemens.

Cette manière de donner et de prendre la leçon est plus avantageuse pour l'élève et pour le maître, parce que le maître n'a besoin que de porter son attention sur ses fautes, et l'élève l'application dans son exécution.

C'est dans ce passage de la leçon à l'assaut, que le maître doit, plus fort que jamais, porter

son attention et ses soins pour que l'élève ne tombe dans des défauts et des mauvaises habitudes, comme étant livré à lui-même ; le maître doit, quand l'élève attaque, suivre par la parade toutes ses feintes pour lui donner de la facilité, de la confiance, du jugement et de l'à-propos dans son exécution, il ne doit pas l'attaquer trop souvent par des feintes multipliées, cela le mettrait à la recherche de l'épée et lui ferait faire trop de mouvemens inutiles ; il doit l'attaquer, au contraire, par des coups simples, afin qu'il puisse aussi les prendre par la parade ; le maître doit lui tendre des pièges ; si l'élève y tombe sans intention, on lui fait entrevoir tout le danger qu'il y a à accourir ; il ne doit le faire obliger à la parade que lorsque l'épée sera offensive, et il ne le doit faire riposter que lorsqu'il sera sûr de sa parade. Quand l'élève aura une certaine habitude de l'assaut, le maître lui fera connaître toutes les bottes et parades qui dérivent des principales.

OBSERVATIONS.

IL est nécessaire, avant d'entrer en explication sur les bottes et parades, de faire connaître que l'on doit à chaque coup tiré, comme en se relevant, employer les règles qui sont indiquées ci-dessus par les principes, pour ne pas répéter à chaque coup tiré la même chose, c'est-à-dire, qu'il faut, à la finale de quel coup que ce soit dans l'offensive, se fendre avec toute la rapidité possible ;

et dans la défensive, se relever en observant tous les mouvemens de l'adversaire, sans se presser. L'on doit avoir aussi dans l'engagement de quarte ou de tierce, l'épée un peu oblique, c'est-à-dire, lorsque l'épée est dans la ligne de quarte, elle doit être en dedans, et en dehors lorsqu'elle est en tierce, dans le haut d'une des deux lignes.

EXPLICATIONS DES BOTTES DE PIED FERME.

Le coup droit de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce; ensuite vous levez une idée le poignet, en retirant le fort de votre épée, sur le faible de celle de l'adversaire, la pointe en l'air; de cette position vous laissez tomber la pointe de votre épée en coulant le long de la sienne, la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne, avec élévation et opposition. Ce coup droit se fait aussi seulement par l'élévation de la main; on s'en sert plus particulièrement pour prendre le coup d'arrêt.

Le coup droit de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de quarte; ensuite vous levez une idée le poignet, en retirant le fort de votre épée sur le faible de celle de l'adversaire, la pointe en l'air; de cette position vous laissez

tomber la pointe de votre épée en coulant le long de la sienne, la main tournée de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors avec élévation et opposition. Ce coup droit se fait aussi seulement par l'élévation de la main; on s'en sert plus particulièrement pour prendre le coup d'arrêt.

Le dégagement de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce; ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée, puis sans interrompre le mouvement, vous changez votre épée de ligne en passant sous le bras de l'adversaire la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le dégagement de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce; ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée; puis sans interrompre le mouvement, vous changez votre épée de ligne en passant sous le bras de l'adversaire la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce dégagement se fait aussi la main tournée de tierce).

Le coupé de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du

dehors, la main tournée de quarte; ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée, sans interrompre le mouvement vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, la main tournée de tierce, aussitôt vous changez votre épée de ligne en tournant la main de quarte, en passant par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le coupé de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée, en tournant la main de quarte; sans interrompre le mouvement, vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, aussitôt vous changez votre épée de ligne en tournant la main de tierce, en passant par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

La seconde de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de quarte, ensuite vous levez rapidement la pointe et vous la faites passer sans interruption près et tout le long du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (on l'appelle vulgairement coupé seconde).

tomber la pointe de votre épée en coulant le long de la sienne, la main tournée de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors avec élévation et opposition. Ce coup droit se fait aussi seulement par l'élévation de la main; on s'en sert plus particulièrement pour prendre le coup d'arrêt.

Le dégagement de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce; ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée, puis sans interrompre le mouvement, vous changez votre épée de ligne en passant sous le bras de l'adversaire la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le dégagement de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce; ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée; puis sans interrompre le mouvement, vous changez votre épée de ligne en passant sous le bras de l'adversaire la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce dégagement se fait aussi la main tournée de tierce).

Le coupé de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du

dehors, la main tournée de quarte; ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée, sans interrompre le mouvement vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, la main tournée de tierce, aussitôt vous changez votre épée de ligne en tournant la main de quarte, en passant par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le coupé de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée, en tournant la main de quarte; sans interrompre le mouvement, vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, aussitôt vous changez votre épée de ligne en tournant la main de tierce, en passant par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

La seconde de quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de quarte, ensuite vous levez rapidement la pointe et vous la faites passer sans interruption près et tout le long du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (on l'appelle vulgairement coupé seconde).

La seconde de tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de quarte, ensuite vous faites couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée ; puis sans interrompre le mouvement, vous laissez tomber la pointe de votre épée sous son bras en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée en quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous tournez la main de quarte, en levant rapidement la pointe, en faisant passer sans interruption votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et ensuite par dessous son bras, et vous terminez en dirigeant la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (on l'appelle vulgairement coupé dégagé).

Un tour d'épée en tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de tierce, aussitôt vous levez rapidement la pointe en faisant passer sans interruption, en tournant la main de quarte, l'épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et ensuite par-dessous son bras, et vous terminez en dirigeant la pointe de la vôtre dans le haut
de.

de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (on l'appelle vulgairement coupé dégagé).

Le liement en quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous levez une idée le poignet et la pointe de votre épée en la retirant assez pour que le fort gagne le faible de celle de l'adversaire ; sans interruption vous faites faire à votre épée un tour en entraînant la sienne par une pression continue, en avançant progressivement le bras et tournant la main de quarte lorsque la pointe des deux épées se trouve dans le bas de la ligne du dehors, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (on l'appelle vulgairement flannade).

Le liement en tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de tierce, ensuite vous levez une idée le poignet et la pointe de votre épée en la retirant assez pour que le fort gagne le faible de celle de l'adversaire ; sans interruption vous faites faire à votre épée un tour en entraînant la sienne par une pression continue, en avançant progressivement le bras et tournant la main de quarte, lorsque la pointe des deux épées se trouve dans le bas de la ligne du dedans, et vous dirigez la pointe de la vôtre

dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce genre de tirer la botte évite de faire faire des coups pour coups).

EXPLICATION SUR LES PARADES PRINCIPALES.

La quarte.

LA monture doit être libre dans la main, le pouce à six lignes de la coquille, les ongles en l'air, le poignet à la hauteur du tétou gauche, le bras demi-tendu, la pointe de l'épée vis-à-vis l'œil de l'adversaire; ensuite, sur l'attaque tirée dans le haut de la ligne du dedans, vous retirez une idée l'avant-bras, le faible de l'épée doit effleurer l'épaule droite en entr'ouvrant les trois derniers doigts sans abandonner la monture, de suite vous resserrez la monture avec les trois derniers doigts, en frappant par le froissement le faible de l'épée de l'adversaire avec l'angle gauche de dessous le fort de la vôtre; cette manière de parer renvoie avec force l'épée sans s'écarter de la ligne. Ce genre de parade rencontre aussi bien l'épée en tierce qu'en quarte, lorsque le coup est tiré dans le haut de la ligne de tierce (cette parade pour lors devient contre de quarte).

La tierce.

La monture doit être libre dans la main, le pouce à six lignes de la coquille, les ongles dessous, le poignet à la hauteur du tétou droit opposé

un peu en dehors, la pointe de l'épée vis-à-vis l'œil de l'adversaire, ensuite sur l'attaque tirée dans le haut de la ligne du dehors, vous retirez une idée l'avant-bras, le faible de l'épée doit effleurer l'épaule gauche en entr'ouvrant les trois derniers doigts, sans abandonner la monture; de suite vous resserrez la monture avec les trois derniers doigts, en frappant par le froissement le faible de l'épée de l'adversaire avec l'angle gauche de dessous le fort de la vôtre; cette manière de parer renvoie avec force l'épée sans s'écarter de la ligne. Ce genre de parade rencontre aussi bien l'épée en quarte qu'en tierce, lorsque le coup est tiré dans le haut de la ligne de quarte (cette parade devient pour lors contre de tierce).

La prime.

Le bras doit être plié, la monture libre dans la main, le poignet appuyé sur le front au-dessus de l'œil gauche, la main renversée de tierce, le pouce en-dessous de la monture, l'épée oblique, la pointe plus basse que le poignet, opposée en dedans, c'est-à-dire en dehors de l'adversaire; cette parade reçoit avec le fort de l'épée le coup quand il est tiré dans le haut de la ligne de quarte (cette parade se fait par opposition).

La quinte.

Le bras doit être demi-tendu, la monture serrée dans la main, le poignet à la hauteur du teton droit, opposé un peu en dehors, la main

dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce genre de tirer la botte évite de faire faire des coups pour coups).

EXPLICATION SUR LES PARADES PRINCIPALES.

La quarte.

LA monture doit être libre dans la main, le pouce à six lignes de la coquille, les ongles en l'air, le poignet à la hauteur du teton gauche, le bras demi-tendu, la pointe de l'épée vis-à-vis l'œil de l'adversaire ; ensuite, sur l'attaque tirée dans le haut de la ligne du dedans, vous retirez une idée l'avant-bras, le faible de l'épée doit effleurer l'épaule droite en entr'ouvant les trois derniers doigts sans abandonner la monture, de suite vous resserrez la monture avec les trois derniers doigts, en frappant par le froissement le faible de l'épée de l'adversaire avec l'angle gauche de dessous le fort de la vôtre ; cette manière de parer renvoie avec force l'épée sans s'écarter de la ligne. Ce genre de parade rencontre aussi bien l'épée en tierce qu'en quarte, lorsque le coup est tiré dans le haut de la ligne de tierce (cette parade pour lors devient contre de quarte).

La tierce.

La monture doit être libre dans la main, le pouce à six lignes de la coquille, les ongles dessous, le poignet à la hauteur du teton droit opposé

un peu en dehors, la pointe de l'épée vis-à-vis l'œil de l'adversaire, ensuite sur l'attaque tirée dans le haut de la ligne du dehors, vous retirez une idée l'avant-bras, le faible de l'épée doit effleurer l'épaule gauche en entr'ouvrant les trois derniers doigts, sans abandonner la monture; de suite vous resserrez la monture avec les trois derniers doigts, en frappant par le froissement le faible de l'épée de l'adversaire avec l'angle gauche de dessous le fort de la vôtre; cette manière de parer renvoie avec force l'épée sans s'écarter de la ligne. Ce genre de parade rencontre aussi bien l'épée en quarte qu'en tierce, lorsque le coup est tiré dans le haut de la ligne de quarte (cette parade devient pour lors contre de tierce).

La prime.

Le bras doit être plié, la monture libre dans la main, le poignet appuyé sur le front au-dessus de l'œil gauche, la main renversée de tierce, le pouce en-dessous de la monture, l'épée oblique, la pointe plus basse que le poignet, opposée en dedans, c'est-à-dire en dehors de l'adversaire; cette parade reçoit avec le fort de l'épée le coup quand il est tiré dans le haut de la ligne de quarte (cette parade se fait par opposition).

La quinte.

Le bras doit être demi-tendu, la monture serrée dans la main, le poignet à la hauteur du teton droit, opposé un peu en dehors, la main

ournée de tierce, la pointe de l'épée plus basse que le poignet; cette parade renvoie l'épée de l'adversaire lorsqu'elle est rencontrée par un coup sec, et la maîtrise par son opposition, quand le coup est tiré dans le bas d'une des deux lignes; elle se fait aussi la main tournée de quarte (octave).

Le demi-cercle.

Le bras doit être demi-tendu, la monture libre dans la main, le poignet à la hauteur du teton gauche, les trois derniers doigts entr'ouverts, les ongles en l'air, la pointe de l'épée opposée en dedans plus basse que le poignet; cette parade renvoie l'épée de l'adversaire lorsqu'elle est rencontrée par un coup sec, et la maîtrise par son opposition quand le coup est tiré dans le bas d'une des deux lignes.

**EXPLICATION DES RIPOSTES QUE L'ON
PEUT FAIRE APRÈS CHACUNE DES PARADES
PRINCIPALES.**

Après la quarte par le froissement, on peut riposter le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée et le liement.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, rendre le coup droit du même endroit et dans la position que l'épée a rencontré celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition; on peut également tourner la main de prime (riposte du tac).

Le dégagement.

+ Il faut, après la parade de quarte, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte, ou du contre de tierce; s'il prend la parade de quarte, de suite vous passez votre épée par dessous la sienne, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime (ce coup trompe la parade).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous laissez tomber la pointe de votre épée, et vous dirigez la pointe la main tournée de quarte dans le haut de la ligne de quarte (par ce moyen, le contre se trouve trompé).

Le coupé.

+ Il faut, après la parade de quarte, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte ou du contre de tierce; s'il prend la parade de quarte, de suite vous portez la main tournée de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; aussitôt que l'épée de l'adversaire a passé devant la vôtre, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce en tournant la main de tierce, avec élévation et opposition (par ce moyen, la parade se trouve trompée).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous portez aussitôt la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche, et après

avoir laissé passer son épée par-dessous la vôtre, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition (par ce moyen, le contre se trouve trompé).

La seconde.

Il faut, après la parade de quarte, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte ou du contre de tierce; s'il prend la parade de quarte, de suite vous retirez le poignet en levant la pointe de l'épée, et la faisant passer sans s'arrêter près du bas du corps en tournant la main de prime, vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (par ce moyen, la parade se trouve trompée).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous laissez tomber la pointe de votre épée en tournant la main de prime, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (par ce moyen, le contre se trouve trompé).

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte ou du contre de tierce; s'il prend la parade de quarte, aussitôt vous retirez la main en levant la pointe de l'épée en l'air, la passant de suite par-dessus la pointe de celle

de l'adversaire et par-dessous son bras, en dirigeant la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe quarte et tierce.

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez l'épée et la main en dehors à la hauteur et près de l'épaule droite, aussitôt vous passez par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime (ce coup trompe le contre de tierce et quarte).

Le liement.

Il faut, après la parade de quarte, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte ou du contre de tierce ; s'il prend la parade de quarte, aussitôt vous saisissez son épée et vous faites un tour en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous opposez la main et l'épée en dehors; aussitôt qu'il frappe votre épée, vous saisissez son épée et vous faites un tour en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit

la main tournée de quarte, soit de prime (Ce coup maîtrise le contre).

APRÈS LA TIERCE PAR LE FROISSEMENT

ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ, LA SECONDE, UN TOUB D'ÉPÉE ET LE LIEMENT.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de tierce, rendre le coup droit du même endroit et dans la position que l'épée a rencontré celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition; on peut également tourner la main de prime (riposte du tac).

Le dégagement.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte; s'il prend la parade de tierce, de suite vous passez votre épée par-dessous la sienne, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous laissez tomber la pointe de votre épée, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (par ce moyen, le contre se trouve trompé).

Le coupé.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de

tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte; s'il prend la parade de tierce, de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans; aussitôt que l'épée de l'adversaire a passé par-devant la vôtre, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous portez aussitôt la main tournée de quarté à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors, et après avoir laissé passer son épée par-dessous la vôtre, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce en tournant la main de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe le contre quarte).

La seconde.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte; s'il prend la parade de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de l'épée en tournant la main de prime, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte avec élévation et opposition, (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez la main tournée de quarté, en levant la pointe de l'épée en l'air, la faisant

passer sans s'arrêter près du bas du corps; en tournant la main de prime, vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe le contre de quarte).

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte; s'il prend la parade de tierce, aussitôt vous retirez la main en levant la pointe de l'épée en l'air, et vous la passez de suite par-dessus la pointe de celle de l'adversaire et par-dessous son bras, en dirigeant la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime (ce coup trompe tierce et quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous opposez l'épée et la main en dedans, son épée pour lors frappe la vôtre, aussitôt vous passez en tournant la main de quarte par-dessus la pointe de l'adversaire et par-dessous son bras, en dirigeant la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise le contre de quarte, et trompe tierce).

Le liement.

Il faut, après la parade de tierce, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte; s'il prend la parade de tierce, de suite vous saisissez

son épée avec la vôtre, et vous faites un tour en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous opposez la main et l'épée en dedans; aussitôt qu'il frappe votre épée, vous saisissez la sienne et vous faites un tour en entraînant son épée par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise le contre de quarte).

**APRÈS LA PRIME, ON PEUT RIPOSTER,
LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ
ET LE LIEMENT.**

Le coup droit.

Il faut, après la parade de prime, rendre le coup droit du même endroit et dans la même position que votre épée a rencontré celle de l'adversaire, en dirigeant la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition; ce coup droit se nomme seconde (riposte du tac).

Le dégagement.

Il faut, après la parade de prime, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade du demi-cercle ou du contre de quinte; s'il prend la parade du demi-cercle, vous passez de suite votre épée par-dessus son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut ou le bas de

la ligne de tierce, avec élévation et opposition ; soit la main tournée de quarte, soit de prime (ce coup trompe le demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, vous levez la pointe de l'épée en tournant la main de quarte, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe le contre de quinte).

Le coupé.

Il faut, après la parade de prime, abandonner une idée l'épée de l'adversaire en faisant passer la vôtre près du corps en tournant la main de quarte, puis par-dessus la tête, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup se lie à la parade ; on l'appelle vulgairement coupé de revers).

Le liement.

Il faut, en parant prime, entraîner avec votre épée celle de l'adversaire dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de prime, soit de quarte (ce coup se lie à la parade).

APRÈS LA QUINTE ON PEUT RIPOSTER

LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quinte, rendre le coup droit du même endroit et dans la même position que votre épée a rencontré celle de l'adversaire dans le bas de la ligne de tierce avec opposition ;

on le fait également dans le haut de la même ligne, soit la main tournée de tierce, soit de quarte (ce coup se lie à la parade).

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quinte, feindre de tirer droit dessus les armes, la main tournée de quarte, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte; s'il prend la parade de tierce, vous passez de suite votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous laissez tomber la pointe de votre épée, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe le contre).

Le coupé.

Il faut, après la parade de quinte, feindre de tirer droit dessus les armes, en tournant la main de quarte, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte; s'il prend la parade de tierce, vous portez de suite la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche, la pointe de l'épée presque en l'air; aussitôt que son épée passe par-dessous la vôtre, vous dirigez en tournant la main de quarte la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous portez la main en la tournant de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors ; aussitôt que son épée passe par-devant la vôtre, vous dirigez la pointe en tournant la main de tierce dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe le contre).

**APRÈS LE DEMI-CERCLE, ON PEUT
RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT,
LE COUPÉ, LA SECONDE ET LE LIEMENT.**

Le coup droit.

Il faut, après la parade du demi-cercle, rendre le coup droit du même endroit et dans la même position que la parade a rencontré l'épée de l'adversaire, et vous dirigez par un petit mouvement du poignet la pointe dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (riposte du tac).

Le dégagement.

Il faut, après la parade du demi-cercle, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade du demi-cercle, ou du contre de quinte ; s'il prend la parade du demi-cercle, de suite vous dirigez la pointe de la vôtre en tournant la main de tierce, en passant par-dessus son poignet dans le haut ou le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe le demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte,

vous levez la pointe de l'épée et vous la dirigez dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe le contre).

Le coupé.

Il faut, après la parade du demi-cercle, feindre de tirer droit, ce mouvement oblige l'adversaire à la parade du demi-cercle, ou du contre de quinte; s'il prend la parade du demi-cercle, de suite vous portez la main tournée de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; aussitôt vous dirigez la pointe en tournant la main de tierce dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade).

Mais si l'adversaire prend le contre de prime, de suite vous portez la main en la tournant de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche; l'épée et la pointe opposées en dedans; aussitôt que son épée passe par-dessous la vôtre, vous dirigez la pointe en tournant la main de quarte dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe le contre).

La seconde.

Il faut, après la parade du demi-cercle, rendre le coup de seconde du même endroit en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup se lie à la parade).

Le liement.

Il faut, en parant le demi-cercle, entraîner

avec votre épée celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime (ce coup se lie à la parade).

BOTTES QUI DÉRIVENT DE CELLES DE PIED FERME, ET QUI N'EN DIFFÈRENT QUE DANS LA MANIÈRE DE LES EXÉCUTER QUE L'ON FAIT EN ATTAQUE, SOIT EN RIPOSTE, SOIT ÉTANT FENDU, OU QUE L'ADVERSAIRE RESTE FENDU.

Le dégagement de tierce en dessous.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée en tierce, ensuite, vous faites couler votre épée le long de celle qui vous est opposée, en tournant la main de quarte; sans discontinuer le mouvement, vous passez votre épée en tournant la main de tierce, sous le bras de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (on l'appelle vulgairement quarte basse).

Le coup droit de quarte, la main tournée de prime.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce; ensuite, vous faites couler votre épée le long de celle qui vous est opposée, en tournant la main de quarte; sans discontinuer le mouvement, vous tournez la main de prime, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans

dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition.

Le coup droit de tierce, la main tournée de primé.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de quarte; ensuite, vous pressez l'épée de l'adversaire en coulant le long; sans discontinuer le mouvement, vous tournez la main de prime et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (on l'appelle vulgairement prime sur les armes).

Le dégagement de tierce, la main tournée de prime.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce; ensuite, vous retirez un peu le poignet en passant votre épée dessous le bras de l'adversaire en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition; par ce moyen, le fort de votre épée gagne le faible de la sienne (on l'appelle vulgairement prime sur les armes).

Le coupé de quarte en-dessous.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce; ensuite, vous faites couler votre épée en avant sur celle qui vous est opposée, en tournant

la main de quarte, aussitôt vous retirez le poignet et vous passez votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition.

Le coupé de quarte par le couronnement.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de quarte ; ensuite, vous faites couler votre épée le long de celle qui vous est opposée, en tournant la main de tierce ; sans interrompre le mouvement, vous retirez un peu le bras et vous faites passer votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire et par-dessus votre tête, en tournant la main de quarte et dirigeant la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition.

Le coupé de tierce par le couronnement.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous faites couler votre épée le long de celle de l'adversaire en tournant la main de tierce ; sans interrompre le mouvement, vous retirez le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite ; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus la pointe de la sienne et par-dessus votre tête, le poignet doit en effleurer le sommet en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (le même coupé se rend aussi en seconde).

Deux changemens retrogrades et le dégagement, c'est-à-dire, un une-deux-trois.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous passez votre épée en tournant la main de quarte par-dessus celle de l'adversaire, en retirant un peu le poignet; sans vous arrêter, vous passez encore votre épée par-dessous en tournant la main de tierce, et la portant à la hauteur et près le flanc droit, la pointe plus haute que le poignet, aussitôt vous dégagez tierce, la main dans cette position, et vous dirigez le coup dans le haut de la ligne du dehors (ce coup ne peut se fixer sur le corps en raison de sa rapidité et de sa position).

Le coup droit, la main tournée de prime.

Il faut, lorsque l'adversaire presse son épée sur la vôtre, étant engagée dans la ligne du dedans, tourner la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne (ce coup se fait étant fendu par la reprise de main).

Le coup droit, la main tournée de quarte.

Il faut, lorsque l'adversaire presse son épée sur la vôtre, étant engagée dans la ligne du dehors, tourner la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne (ce coup se fait étant fendu par la reprise de main).

Le coup droit dans le bas de la ligne.

Il faut, lorsque l'adversaire est dans la position

de prime ou du demi-cercle , faire gagner à votre épée le faible de la sienne , et puis tirer droit dans le bas de la ligne (ce coup se fait étant fendu par la reprise de main).

Le dégagement, la main tournée de prime.

Il faut, lorsque l'adversaire est dans la position de quarte, l'épée horizontale, retirer la main avec élévation en la tournant de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors (ce coup se fait étant fendu par la reprise de main).

Le dégagement de tierce en forme de coupé.

Il faut, lorsque l'adversaire est dans la position de quarte, l'épée horizontale ou de tierce, l'épée oblique, retirer la main en tournant de prime et passant l'épée près du corps, et vous dirigez la pointe en tournant la main de quarte dans le haut de tierce (ce coup se fait étant fendu par la reprise de main).

Le dégagement par-dessus le poignet.

Il faut, lorsque l'adversaire prend la position de prime ou demi-cercle, faire passer l'épée par-dessus la sienne, et vous dirigez la pointe dans le haut ou le bas de la ligne du dehors, la main tournée de tierce (ce coup se fait d'attaque).

Le dégagement de quarte par un tour de poignet.

Il faut, lorsque l'adversaire tient la position

de quinte, faire passer le poignet par-dessus son épée sans la quitter, en faisant parcourir à la main un demi-cercle en la tournant de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans (ce coup se fait étant fendu par la reprise de main).

Le coupé de tierce par un tour du poignet.

Il faut, lorsque l'adversaire tient la position de quarte, l'épée horizontale ou tierce, l'épée oblique, faire passer votre épée par-dessus sa pointe en tournant la main de prime; sans quitter votre épée, votre bras doit rester tendu, et vous dirigez la pointe au-dessus de son poignet dans la ligne du dehors (ce coup se fait étant fendu par la reprise de main).

Le coupé de tierce, la main tournée de quarte.

Il faut, lorsque l'adversaire presse son épée en tierce contre la vôtre, faire passer votre poignet par-dessous son épée, et votre épée par-dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors (ce coup se fait d'attaque ou lorsque l'adversaire est fendu).

La seconde, par le liement du poignet.

Il faut, lorsque l'adversaire tient la position du demi-cercle, faire passer votre poignet par-dessus son épée en tournant la main de prime; et faisant parcourir à la main un demi-cercle

sans quitter l'épée, et vous enlevez, par ce moyen, son épée avec la garde de la vôtre, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne (ce coup se fait étant fendu par la reprise de main).

Manière singulière de tromper les contres par le coup droit, soit en quarte, soit en tierce.

Pour exécuter ce coup, il faut avoir la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous tirez droit en dirigeant la pointe de votre épée, en portant le poignet à la hauteur de vos yeux et la pointe sur le teton droit de l'adversaire ; cette position fait prendre à l'épée une ligne oblique, et l'épée de celui qui va à la parade tourne tout autour de l'épée sans la rencontrer.

Tous les coups ci-dessus se font également étant fendu et lorsque l'adversaire reste fendu.

**EXPLICATION DES PARADES
QUI DERIVENT DES PRINCIPALES, ET QUI N'EN
DIFFÈRENT QUE DANS LA MANIÈRE DE LES
EXÉCUTER.**

La quarte par le battement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, retirer l'épée la main tournée de tierce, près l'épaule gauche, en donnant un coup sec avec le fort de votre épée sur le faible de celle de l'adversaire, aussitôt vous tournez la main de quarte.

La tierce par le battement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la

ligne du dehors, retirer l'épée la main tournée de quarte près l'épaule droite, en donnant un coup sec avec le fort de votre épée sur le faible de celle de l'adversaire, aussitôt vous tournez la main de tierce.

La quarte par opposition.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, tourner la main de tierce en opposant la main et l'épée en dedans, la pointe plus haute que le poignet (*Voyez 9.° position*).

La tierce par opposition.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, tourner la main de quarte en opposant la main et l'épée en dehors, la pointe plus haute que le poignet (*Voyez 10.° position*).

La quinte par opposition.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas d'une des deux lignes, tendre le bras en portant la main tournée de tierce en avant, à la hauteur de la hanche droite opposée en dehors, la pointe de l'épée en dedans et plus haute que le poignet, c'est-à-dire, au corps de l'adversaire.

La quarte, l'épée horizontale.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas d'une des deux lignes, faire descendre le bras presque tendu à la hauteur de la hanche droite, la main tournée de tierce opposée en dehors, la pointe de l'épée opposée en dedans, à égale hauteur du poignet (*Voyez 6.° position*).

Le contre de tierce par opposition.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de quarte, en la portant à la hauteur du teton droit, l'épée opposée en tierce, la pointe presque en l'air, sans froisser ni battre l'épée.

Autre contre de quarte par le froissement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, retirer avec rapidité la main tournée de quarte à la hauteur et près de l'épaule droite, en opposant l'épée en dehors; sans vous arrêter, vous parez quarte en froissant l'épée du faible au fort (cette parade, par sa rapidité, passe par-devant la pointe de l'épée de l'adversaire).

Autre contre de tierce par le froissement.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, retirer avec rapidité la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche, en opposant l'épée en dedans; sans vous arrêter, vous parez tierce en froissant l'épée du faible au fort (cette parade, par sa rapidité, passe par-devant la pointe de l'épée de l'adversaire).

Contre de prime.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, laisser tomber une idée votre main en la tournant de tierce et la portant un peu en dehors, la pointe de l'épée opposée en dedans,

de suite vous portez le poignet sur l'œil gauche en entraînant l'épée de l'adversaire avec la vôtre, en formant du poignet un demi-cercle.

Le contre de quinte.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dedans, passer votre épée par-dessus celle de l'adversaire, en descendant la pointe, en tournant la main de tierce et l'opposant en dehors comme à la quinte, en frappant ou opposant la parade.

Le contre du demi-cercle.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dehors, passer votre épée par-dessus celle de l'adversaire, en descendant la pointe de la vôtre, en tournant la main de quarte et l'opposant en dedans, comme au demi-cercle, en frappant ou opposant la parade.

Le contre de tierce, l'épée verticale.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dedans, passer votre poignet par-dessus l'épée de l'adversaire, la pointe de la vôtre doit être en l'air, la main tournée entre la quarte et la tierce opposée en dehors, en faisant parcourir au poignet un demi-cercle.

Le contre de quarte, l'épée verticale.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dehors, passer votre poignet par-dessus l'épée de l'adversaire, la pointe de la vôtre doit

être en l'air, la main tournée entre la tierce et la quarte, opposée en dedans, en faisant parcourir au poignet un demi-cercle.

Le contre de quarte et prime.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée au-dessous de celle qui vous est opposée, la main tournée de tierce, en retirant brusquement le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, en frappant un coup sec sur le faible de l'épée de l'adversaire; sans vous arrêter, vous passez la vôtre près du haut du corps en baissant un peu la main en la tournant de prime, et vous la portez sur l'œil gauche, la pointe de l'épée opposée en dedans.

Le contre de prime et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, laisser tomber une idée votre main en la tournant de tierce et l'opposant un peu en dehors, la pointe de l'épée opposée en dedans, de suite vous portez le poignet sur l'œil gauche; sans vous arrêter, vous passez votre épée près du haut du corps et par-dessus la tête, en frappant par le froissement, en tournant la main de quarte, le faible de l'épée de l'adversaire avec le fort de la vôtre.

Le contre de quarte et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par-dessous

celle de l'adversaire, la main tournée de tierce, en retirant brusquement le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, en frappant de votre épée un coup sec sur la sienne; sans vous arrêter, vous la faites passer par-dessus la tête, en frappant par le froissement, en tournant la main de quarte, le faible de son épée avec le fort de la vôtre.

Le contre de tierce et contre de prime.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par-dessous celle de l'adversaire, la main tournée de quarte, en retirant un peu l'avant-bras, l'épée et la pointe opposées en dehors; sans quitter l'épée, de suite vous tournez la main de tierce, et vous la passez dessous son épée, en la portant aussitôt sur l'œil gauche, la pointe de l'épée opposée en dedans.

Prime et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, porter la main tournée de prime sur l'œil gauche, la pointe de l'épée opposée en dedans; sans vous arrêter, vous passez votre épée près du haut du corps, et puis par-dessus la tête, en frappant par le froissement, en tournant la main de quarte, le faible de l'épée de l'adversaire avec le fort de la vôtre.

La quarte et le contre de tierce (d'opposition).

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, opposer la main tournée de

tierce , de suite vous passez votre épée par-dessous le poignet de l'adversaire , en tournant la main de quarte et l'opposant avec l'épée et la pointe en dehors , sans froisser ni battre son épée.

La tierce et le contre de quarte.

Il faut , sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors , opposer la main tournée de quarte , de suite vous passez votre épée par-dessous le poignet de l'adversaire , en tournant la main de tierce , et l'opposant avec l'épée et la pointe en dedans , sans froisser ni battre son épée.

La quarte et le contre de tierce (autre manière).

Il faut , sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans , retirer brusquement l'avant-bras , en portant la main tournée de tierce près de l'épaule gauche , en frappant l'épée de l'adversaire d'un coup sec avec la vôtre ; sans vous arrêter , vous passez par-dessus la pointe de la sienne , en froissant son épée du faible au fort avec le fort de la vôtre , la main toujours tournée de tierce.

La tierce et le contre de quarte (autre manière).

Il faut , sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans , retirer brusquement l'avant-bras , en portant la main tournée de quarte près de l'épaule droite , en frappant l'épée de l'adversaire d'un coup sec avec la vôtre ; sans vous

arrêter, vous passez par-dessus la pointe de la sienne, en froissant son épée du faible au fort avec le fort de la vôtre, la main toujours tournée de quarte.

Le demi-cercle et prime.

Il faut, sur le coup tiré dans le bas de la ligne du dedans, baisser la pointe de votre épée et saisir brusquement celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte, en opposant l'épée et la pointe en dedans, aussitôt vous tournez la main de prime et vous la portez sur le front, au-dessus de l'œil gauche, la pointe de l'épée en dedans.

La prime et la quinte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, porter la main tournée de prime sur le front, au-dessus de l'œil gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans; sans vous arrêter, vous passez par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, en frappant par le froissement, en descendant le poignet, le faible de son épée avec le fort de la vôtre, la main tournée toujours tierce.

Le contre de quarte et le contre de tierce.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée la main tournée de tierce, par-dessous le bras de l'adversaire, en retirant brusquement l'avant-bras à la hauteur et près de l'épaule gauche, en frappant un coup sec de votre épée sur la sienne; sans vous arrêter,

vous passez votre épée par-dessus sa pointe, en parant tierce sur son faible avec le fort de la vôtre.

Le contre de tierce et le contre de quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée la main tournée de quarte, par-dessous le bras de l'adversaire, en retirant brusquement l'avant-bras à la hauteur et près de l'épaule droite, en frappant un coup sec de votre épée sur la sienne; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe, en parant quarte sur son faible avec le fort de la vôtre.

*Le contre de quarte et le contre de tierce
(autre manière).*

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de tierce et l'opposant avec l'épée en dedans; aussitôt vous repassez votre épée par-dessous son bras, en tournant la main de quarte et l'opposant avec l'épée en dehors.

*Le contre de tierce et le contre de quarte
(autre manière).*

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de quarte, et l'opposant avec l'épée en dehors, aussitôt

aussitôt vous repassez votre épée par-dessous son bras, en tournant la main de tierce et l'opposant avec l'épée en dedans.

Le double contre de quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de tierce et donnant un coup sec avec rapidité sur le faible de son épée avec le fort de la vôtre, en retirant le poignet; sans interrompre le mouvement, la vôtre passe par-dessus sa pointe, et de nouveau vous passez la vôtre par-dessous son bras, en tournant la main de tierce et l'opposant en dedans.

Le double contre de tierce.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de quarte et donnant un coup sec avec rapidité sur le faible de son épée avec le fort de la vôtre, en retirant le poignet; sans interrompre le mouvement, la vôtre passe par-dessus sa pointe, et de nouveau vous passez la vôtre par-dessous son bras, toujours la main de quarte, en l'opposant en dehors.

Le contre de quarte, prime et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, la main tournée de tierce, en retirant brusquement le poignet près de l'épaule

gauche, en frappant un coup sec du fort de votre épée sur la sienne ; sans interrompre le mouvement, vous passez votre épée près de la tête, vous laissez tomber la pointe et vous parez prime en frappant un petit coup sec, du bas en haut ; puis passant de nouveau votre épée près de la tête, vous descendez en parant quarte, et froissant son épée du faible au fort avec le fort de la vôtre.

Le contre de tierce, le contre de prime et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, la main tournée de quarte, et vous portez, en joignant votre épée à la sienne par une pression, votre poignet en dehors sans quitter l'épée ; de suite vous tournez la main de prime, et vous la passez par-dessous son épée en la portant aussitôt sur le front, près de l'œil gauche ; puis vous passez votre épée près de la tête, vous descendez en parant quarte, et froissant son épée du faible au fort, avec le fort de la vôtre (le même coup se fait en parant la tierce).

Les parades ci-dessus, quoique compliquées, s'emploient avec plus de facilité quand l'attaque est tirée par le coup droit, ou par le dégagement ; mais si l'attaque se fait par plusieurs mouvemens, il faut attendre la finale. Elles frappent plusieurs fois l'épée de l'adversaire avec rapidité pour le mettre dans l'incertitude et l'empêcher d'entreprendre une nouvelle attaque, étant fendu.

**EXPLICATION DES RIPOSTES QUI
DÉRIVENT DES PRINCIPALES, ET QUI NE
DIFFÈRENT QUE DANS LA MANIÈRE DE LES
EXÉCUTER LORSQUE LE TIREUR SE RELEVÉ.**

*Après la quarte par le battement, on peut
riposter le coup droit, le coupé, la seconde
et un tour d'épée.*

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, tirer le coup droit, c'est-à-dire, revenir sur la ligne de la parade, en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition.

Le coupé.

* Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (cette riposte se fait sans s'arrêter).

La seconde.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée en tournant la main de prime près du haut et du bas du corps, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (cette riposte se fait sans s'arrêter).

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée en tournant la main de quarte par-dessus la pointe et par-dessous le bras de l'adversaire avec élévation et opposition (cette riposte se fait sans s'arrêter).

gauche, en frappant un coup sec du fort de votre épée sur la sienne ; sans interrompre le mouvement, vous passez votre épée près de la tête, vous laissez tomber la pointe et vous parez prime en frappant un petit coup sec, du bas en haut ; puis passant de nouveau votre épée près de la tête, vous descendez en parant quarte, et froissant son épée du faible au fort avec le fort de la vôtre.

Le contre de tierce, le contre de prime et quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dedans, passer votre épée par-dessous le bras de l'adversaire, la main tournée de quarte, et vous portez, en joignant votre épée à la sienne par une pression, votre poignet en dehors sans quitter l'épée ; de suite vous tournez la main de prime, et vous la passez par-dessous son épée en la portant aussitôt sur le front, près de l'œil gauche ; puis vous passez votre épée près de la tête, vous descendez en parant quarte, et froissant son épée du faible au fort, avec le fort de la vôtre (le même coup se fait en parant la tierce).

Les parades ci-dessus, quoique compliquées, s'emploient avec plus de facilité quand l'attaque est tirée par le coup droit, ou par le dégagement ; mais si l'attaque se fait par plusieurs mouvemens, il faut attendre la finale. Elles frappent plusieurs fois l'épée de l'adversaire avec rapidité pour le mettre dans l'incertitude et l'empêcher d'entreprendre une nouvelle attaque, étant fendu.

**EXPLICATION DES RIPOSTES QUI
DÉRIVENT DES PRINCIPALES, ET QUI NE
DIFFÈRENT QUE DANS LA MANIÈRE DE LES
EXÉCUTER LORSQUE LE TIREUR SE RELÈVE.**

*Après la quarte par le battement, on peut
riposter le coup droit, le coupé, la seconde
et un tour d'épée.*

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, tirer le coup droit, c'est-à-dire, revenir sur la ligne de la parade, en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition.

Le coupé.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (cette riposte se fait sans s'arrêter).

La seconde.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée en tournant la main de prime près du haut et du bas du corps, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (cette riposte se fait sans s'arrêter).

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée en tournant la main de quarte par-dessus la pointe et par-dessous le bras de l'adversaire avec élévation et opposition (cette riposte se fait sans s'arrêter).

**APRÈS LA TIERCE PAR LE BATTEMENT,
ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE COUPÉ,
LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE.**

Le coup droit.

Il faut, après la parade de tierce, tirer le coup droit, c'est-à-dire revenir sur la ligne de la parade, en tournant la main de tierce, avec élévation et opposition.

Le coupé.

† Il faut, après la parade de tierce, passer votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, la main toujours tournée de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (cette riposte se fait sans s'arrêter).

La seconde.

Il faut, après la parade de tierce, rendre la riposte, de l'endroit même de la position où l'épée a rencontré celle de l'adversaire, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de tierce, passer votre épée par-dessus la pointe et par-dessous le bras de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime.

APRÈS LA QUARTE PAR OPPOSITION,
ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ, LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE, LE LIEMENT, LE COURONNEMENT ET LA TIERCE EN DESSOUS.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, tirer le coup droit en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quarte, passer l'épée pas-dessous celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte, et vous dirigez, avec élévation et opposition, la pointe dans le haut de la ligne du dehors.

Le coupé.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

La seconde.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée près du haut et du bas du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, passer votre épée par-dessus la pointe et par-dessous le bras de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le liement.

Il faut, après la parade de quarte, tourner votre épée tout au tour de celle de l'adversaire, en l'entraînant par une pression continuelle, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le couronnement.

Il faut, après la parade de quarte, retirer la main et l'épée de quarte, en la passant par-dessus le sommet de la tête; aussitôt vous tournez la main de prime, et vous dirigez la pointe en passant par-dessus la pointe de celle de l'adversaire dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

La tiercé en dessous.

Il faut, après la parade de quarte, faire couler votre épée le long de celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte; aussitôt vous tournez la main de tiercé, et vous dirigez la pointe en passant par-dessous son bras dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

**APRÈS LA TIERCE PAR OPPOSITION ;
ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DEGA-
GEMENT, LE COUPÉ, LA SECONDE, UN TOUR
D'ÉPÉE ET LE LIEMENT.**

Le coup droit.

Il faut, après la parade de tierce, tirer droit en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe de l'épée dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de tierce, faire couler une idée votre épée le long de celle qui vous est opposée en tournant la main de tierce; aussitôt vous passez en tournant la main de quarte par-dessous le bras de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le coupé.

Il faut, après la parade de tierce, retirer le poignet près de l'épaule droite, vous faites passer votre épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, et vous dirigez la vôtre dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

La seconde.

Il faut, après la parade de tierce, laisser tomber la pointe de votre épée sous le bras de l'adversaire, en tournant la main de prime, sans que le poignet quitte sa position, et vous dirigez

la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de tierce, retirer la main tournée de tierce près de l'épaule droite, en passant de suite votre épée par-dessus la pointe et par-dessous le bras de l'adversaire, et vous dirigez la pointe de la vôtre, en tournant la main de quarte dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Le liement.

Il faut, après la parade de tierce, tourner de suite la main de tierce, en tournant votre épée tout au tour de celle de l'adversaire, en l'entraînant par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre en tournant la main de quarte dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

**APRÈS LA QUINTE D'OPPOSITION, ON
PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT ET LE COUPÉ.**

Le coup droit.

Il faut, en parant quinte, tourner la main de tierce, lever la pointe plus que le poignet, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec opposition.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quinte, passer votre

poignet et votre épée en tournant la main de quarte sans quitter celle de l'adversaire, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le coupé.

Il faut, après la parade de quinte, sans quitter l'épée de l'adversaire, tourner la main de quarte en retirant l'épée en arrière, de suite vous la passez par-dessus sa pointe, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, sans élévation.

**APRÈS LE DEMI-CERCLE D'OPPOSITION,
ON PEUT REPOSTER LE COUP DROIT, LA SECONDE
ET LE LIEMENT.**

Le coup droit.

Il faut, en parant le demi-cercle, diriger la pointe de votre épée sans quitter celle de l'adversaire, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

La seconde.

Il faut, après la parade du demi-cercle, diriger la pointe de votre épée en tournant la main de prime dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

On peut également tirer la seconde en passant le poignet, sans quitter l'épée de l'adversaire, par-dessus la sienne, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

Le liement.

Il faut, en parant le demi-cercle, entraîner avec votre épée celle de l'adversaire et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition, soit la main tournée de quarte, soit de prime (ce coup pour lors devient tierce).

APRÈS LA QUARTE, L'ÉPÉE HORIZONTALE, ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE ET LE COUBONNEMENT.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, diriger la pointe de votre épée en coulant le long de celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte sans quitter son épée dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quarte, passer l'épée par-dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de prime en retirant un peu le poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

La seconde

Il faut, après la parade de quarte, retirer un peu le poignet en faisant passer votre épée près du corps en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, retirer le poignet en faisant passer votre épée par-dessus la pointe et par-dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

Le couronnement.

Il faut, après la parade de quarte, descendre la main en la renversant de quarte sans abandonner l'épée de l'adversaire, votre épée pour lors vient en dehors; sans vous arrêter, vous portez le poignet en entraînant la sienne à la hauteur du front, aussitôt vous passez l'épée et la main tournées de prime par-dessus le sommet de la tête, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition.

APRÈS LA QUARTE, L'ÉPÉE VERTICALE,

ON PEUT RIPOSTER LE COUP DROIT, LE DÉGAGEMENT, LE COUPÉ, LA SECONDE, UN TOUR D'ÉPÉE ET LE LIEMENT.

Le coup droit.

Il faut, après la parade de quarte, tourner la main de quarte, en laissant tomber la pointe de votre épée, et vous la dirigez, avec élévation et opposition, dans le haut de la ligne du dedans; mais si la parade est tierce, vous tirez le coup droit en tournant la main de prime.

Le dégagement.

Il faut, après la parade de quarte, laisser tomber la pointe de l'épée en la passant par-dessous le bras de l'adversaire, en tournant la main de prime, et vous la dirigez, avec élévation et opposition dans le haut de la ligne du dehors; mais si la parade est tierce, vous dégagez en tournant la main de quarte.

Le coupé.

Il faut, après la parade de quarte, retirer une idée le poignet et l'épée en arrière, de suite vous passez votre poignet sous l'épée de l'adversaire, et la vôtre par-dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition; mais si la parade est tierce, vous coupez en dessous.

La seconde.

Il faut, après la parade de quarte, faire passer votre épée près de l'épaule gauche, puis tout le long du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition; mais si la parade est tierce, vous ne faites que tourner la main de prime.

Un tour d'épée.

Il faut, après la parade de quarte, retirer un peu le poignet en faisant passer votre épée par-dessus la pointe et par-dessous le bras de l'ad-

versaïre , en tournant la main de quarte , et vous dirigez , avec élévation et opposition , la pointe dans le haut de la ligne du dedans ; mais si la parade est tierce , le tour se fait dans la ligne du dehors.

Le liement.

Il faut , après la parade de quarte , presser avec votre épée celle de l'adversaire , en tournant la main de tierce , et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne du dehors ; mais si la parade est tierce , vous la liez et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors.

**APRÈS LA TIERCE, L'ÉPÉE OBLIQUE ,
ON PEUT RIPOSTER LE GOUP DROIT ET LA
SECONDE.**

Le coup droit.

Il faut , après la parade de tierce , suivre avec votre épée le long de celle de l'adversaire , en tournant la main de prime , en entraînant la sienne avec élévation et opposition.

Le coupé.

Il faut , après la parade de tierce , passer l'épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire , en tournant la main de tierce , et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors.

La seconde.

Il faut , après la parade de tierce , passer la main tournée de tierce par-dessous l'épée de l'adversaire sans la quitter ; et sans vous arrêter ,

vous dirigez la pointe de votre épée en tournant la main de prime dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition.

OBSERVATION.

Chaque finale, de quelque parade que ce soit, faite par plusieurs mouvemens qui se termineront par le froissement, battement ou opposition, soit l'épée horizontale, soit verticale ou oblique, les ripostes sont les mêmes que celles que nous avons expliquées ci-dessus; par exemple, le contre de *quarte* par le froissement riposte la même chose que la parade simple de *quarte*. Il en est de même pour toutes les autres.

On peut également, à chacune des parades, précéder la riposte par quelque feinte que ce soit.

NOMS DES BOTTES QUE CHAQUE PARADE RENCONTRE.

La parade de quarte, soit par le froissement, soit par le battement ou par opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dedans, pare le coup droit, le dégagement, le coupé, un tour d'épée, le liement et le couronnement.

La parade de tierce, soit par le froissement, soit par le battement ou par opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dehors, pare le coup droit, le dégagement, le coupé, un tour d'épée, le liement et le couronnement.

La parade de prime, par son opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dedans, pare le coup droit, le dégagement, le coupé, et le liement, quand il se fait dans la ligne du dehors.

La parade de quinte, soit par le battement, ou par opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le bas d'une des deux lignes, pare le coup droit, le dégagement, la seconde, le liement et la tierce en-dessous.

La parade du demi-cercle, soit par le battement, ou par opposition, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le bas de la ligne du dedans, pare le coup droit, le dégagement, la seconde, le liement et tierce en dessous.

La parade de quarte, l'épée horizontale, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans le haut et le bas de la ligne du dedans, par le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement, et la tierce en dessous.

La parade de quarte ou de tierce, l'épée verticale, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque est tirée dans l'une des deux lignes, pare le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement, la tierce en dessous et le couronnement.

La parade de tierce, l'épée oblique, rencontre l'épée de l'adversaire lorsque l'attaque

est tirée dans le haut ou le bas de la ligne du dehors, pare le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement, la tierce en dessous et le couronnement.

La parade du contre de quarte, soit que l'épée passe par-dessous ou par-dessus la pointe de l'épée de l'adversaire, en la joignant, soit par le froissement, soit par le battement, ou par opposition, lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dehors, pare le coup droit, le dégagement, le coupé et le couronnement.

La parade du contre de tierce, soit que l'épée passe par-dessous ou par-dessus la pointe de l'épée de l'adversaire, en la joignant, soit par le froissement, soit par le battement, ou par opposition, lorsque l'attaque est tirée dans le haut de la ligne du dedans, pare le coup droit, le dégagement, le coupé et le couronnement.

N. B. Les contres rencontrent la même chose l'épée de l'adversaire, lorsque l'attaque est tirée dans la ligne opposée à celle de la parade simple (*Voyez ci-dessus le contre de quarte et le contre de tierce*).

BOTTES QU'IL FAUT EMPLOYER SELON

LES DIFFÉRENS MOUVEMENS DE L'ADVERSAIRE ,
LORSQUE VOUS ÊTES FENDU SUR LUI, SOIT QU'IL
APPRÊTE SON DÉPART, OU QU'IL RESTE FENDU.

ÉTANT FENDU SUR LUI.

Lorsqu'il pare la quarte, sans riposter, et que son épée est opposée dans la ligne du dedans,

ou

on peut tirer par la reprise le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement, la tierce en dessous et le couronnement.

Lorsqu'il pare la tierce sans riposter, et que son épée est opposée dans la ligne du dehors, on peut tirer par la reprise le coup droit, en tournant la main de quarte, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et le couronnement.

Lorsqu'il pare la prime sans riposter, et que son poignet est opposé dans la ligne du dedans, on peut tirer par la reprise le coup droit en gagnant le faible de son épée, le dégagement, le coupé en dessous, la seconde et la tierce en dessous.

Lorsqu'il pare la quinte sans riposter, on peut tirer par la reprise le coup droit en tournant la main de quarte, le dégagement en forme de coupé, la seconde en retirant la main tournée de prime en passant votre épée par-dessus la pointe de son épée, et le liement.

Lorsqu'il pare le demi-cercle sans riposter, on peut tirer par la reprise le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement, le coupé, en tournant la main de prime, la seconde en passant le poignet et en tournant la main de prime par-dessus l'épée de l'adversaire, sans la quitter, et le liement.

Lorsqu'il pare la quarte, l'épée horizontale, sans riposter, on peut tirer par la reprise

le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement se fait comme le coupé de quarte, aussi en tournant la main de prime, avec élévation, en retirant un peu le poignet; le coupé, en tournant la main de prime par un tour du poignet, et le couronnement.

Lorsqu'il pare la quarte, l'épée verticale, sans riposter, on peut tirer par la reprise le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, la tierce en dessous, si la parade se fait dans le haut de la ligne, et le couronnement; mais si la parade est tierce, on tire le coup droit, la main tournée de quarte.

Lorsqu'il pare la tierce, l'épée oblique, sans riposter, on peut tirer le coup droit par la reprise en tournant la main de quarte, le dégagement en tournant la main de prime, le coupé en tournant la main de quarte.

N. B. Toutes les parades formées de plusieurs mouvemens qui se termineront comme ci-dessus, et que l'adversaire ne ripostera pas, on peut tirer les mêmes bottes; on peut également faire la reprise en faisant des feintes.

SUR LES PRÉPARATIONS DE L'ADVERSAIRE.

Lorsqu'il marche en quarte, en écrasant l'épée, on peut l'arrêter par le coup droit, en tournant la main de tierce, le dégagement en tournant la main de prime, le coupé, en tour-

nant la main de prime par un tour du poignet, et le couronnement.

Lorsqu'il marche en tierce, en écrasant l'épée, on peut l'arrêter par le coup droit, en tournant la main de quarte, le dégagement, le coupé, la seconde et le liement.

Lorsqu'il marche sans se couvrir, on peut l'arrêter par le coup droit, le dégagement, le coupé et la seconde.

Lorsqu'il marche couvert dans l'une des lignes, on peut l'arrêter par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque la marche se fait dans la ligne du dedans, et en quarte lorsque la marche se fait dans celle du dehors, également par le dégagement, le coupé, la seconde un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque la marche se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il recule sur l'attaque, on qu'il se relève du pied gauche, on peut tirer le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous.

Lorsque l'adversaire, en parant quarte d'opposition, vient corps à corps; celui qui supporte la marche et la parade doit aussitôt, en tournant la main de prime, passer son épée près du bas du corps, et porter avec la plus grande rapidité la main tournée de quarte sur l'épaule gauche, et doit diriger la pointe de son épée dans le haut de la ligne du dehors.

Il peut également, sur la même position, pas-

ser l'épée par-dessus la pointe de la sienne et près du haut et du bas du corps, en tournant la main de prime, puis revenir avec la plus grande rapidité passer le poignet et l'épée par-dessus la tête par le couronnement. On le fait aussi dans la ligne de tierce.

Lorsqu'il attaque, en se fendant dans le haut de la ligne, on peut l'arrêter en dessous, par le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous; et s'il attaque dans le bas sans se couvrir, on l'arrête par le coup droit.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte de dégagé, on peut prendre le temps par le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte de coupé, on peut prendre le temps par le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte de seconde, on peut prendre le temps par le coup droit et le liement.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte d'un tour d'épée, on peut prendre le temps par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans, et de quarte, lorsqu'elle se fait dans la ligne du dehors, le dégagement, le coupé, la seconde,

un tour d'épée, et la tierce en dessous, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte du liement, on peut prendre le temps par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans, et en quarte lorsqu'elle se fait dans la ligne du dehors, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, et la tierce en dessous, lorsque la feinte se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la feinte de droite en dessous, on peut prendre le temps par le coup droit et le liement.

Lorsqu'il apprête l'attaque par le battement, on peut prendre le temps par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque le battement se fait dans la ligne du dedans, et en quarte, lorsqu'elle se fait dans la ligne du dehors, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque le battement se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par la pression, on peut prendre le temps par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque la pression se fait dans la ligne du dedans, et en quarte, lorsqu'elle se fait dans la ligne du dehors, le dégagement le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque la pression se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par le froissement, on peut prendre le temps par le coup

droit en tournant la main de tierce, lorsque le froissement se fait dans la ligne du dedans, le dégagement, le coupé, la seconde et la tierce en dessous, lorsque le froissement se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par l'engagement, on peut prendre le temps par le coup droit, en tournant la main de tierce, lorsque l'engagement se fait dans la ligne du dedans, et en quarte, lorsqu'il se fait dans la ligne du dehors, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous, lorsque l'engagement se fait dans la ligne du dedans.

Lorsqu'il apprête l'attaque par des changemens, on peut prendre le temps par le coup droit, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement et la tierce en dessous.

N. B. Les préparations ci-dessus s'appliquent aussi bien dans la ligne du dedans que dans celle du dehors, on peut aussi prendre le temps en faisant précéder la botte par des feintes.

+ LORSQU'IL RESTE FENDU.

Lorsqu'il est fendu et qu'il presse l'épée en quarte contre la vôtre sans se relever, on peut tirer le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement, le coupé la main tournée de prime par un tour du poignet, la seconde, le liement, la tierce en dessous et le couronnement.

Mais s'il engage dans le même moment son épée en tierce, on peut tirer le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée et le liement.

Lorsqu'il est fendu, et qu'il presse l'épée en tierce contre la vôtre sans se relever, on peut tirer le coup droit en tournant la main de quarte, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée et le liement.

Mais s'il engage dans le même moment son épée en quarte, on peut tirer le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement, le coupé, la seconde, un tour d'épée, le liement, la tierce en dessous et le couronnement.

Lorsqu'il est fendu, et que son épée reste dans la position de prime sans se relever, on peut tirer le coup droit en gagnant avec votre épée le faible de la sienne, le dégagement, en passant par-dessus son poignet, le coupé en dessous, la seconde, le liement et la tierce en dessous.

Lorsqu'il est fendu, et que son épée reste dans la position de quinte sans se relever, on peut tirer le coup droit en tournant la main de quarte, le dégagement, le coupé, la seconde et le liement.

Lorsqu'il est fendu et que son épée reste dans la position du demi-cercle sans se relever, on peut tirer le coup droit en gagnant avec votre épée le faible de la sienne, le dégagement en passant par-dessus son poignet, le coupé en dessous, la seconde en passant par-

dessus son poignet, le liement et la tierce en dessous.

Lorsqu'il est fendu, et que son épée reste dans la position de quarte, l'épée horizontale, sans se relever, on peut tirer le coup droit en tournant la main de tierce, le dégagement la main tournée de prime, également tournée de quarte en forme de coupé, le coupé la main tournée de prime par un tour du poignet, et le couronnement.

Lorsqu'il est fendu, et que son épée reste dans la position de quarte, ou de tierce verticale, sans se relever, on peut tirer le coup droit, la main tournée de tierce, si c'est en dedans, et de quarte, si la position se fait en dehors, le dégagement la main tournée de prime, le coupé, la seconde, un tour d'épée, la tierce en dessous, si la parade se fait dans la ligne du dedans, et le couronnement.

EXPLICATION DES FEINTES.

La feinte de droite en quarte.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dedans, la main tournée de tierce, ensuite vous faites, par une extension rapide du bras, couler votre épée le long de celle de l'adversaire, en tournant la main de quarte, et menaçant de votre pointe ses yeux; ce mouvement l'oblige à la parade de quarte, ou du contre de tierce.

On fait également cette feinte en menaçant du bas de la ligne du dedans; ce mouvement oblige

l'adversaire à la parade de quinte, ou du contre de demi-cercle.

Après la feinte de droite, pour tirer seulement le coup droit, il faudra, en tournant la main de tierce, retirer un peu le poignet en arrière, opposé en dedans, la pointe de l'épée en l'air.

La feinte de droite en tierce.

L'épée doit être engagée dans la ligne du dehors, la main tournée de quarte, ensuite vous faites, par une extension rapide du bras, couler votre épée le long de celle de l'adversaire, en tournant la main de tierce et menaçant de votre pointe ses yeux; ce mouvement l'oblige à la parade de tierce ou du contre de quarte.

Après la feinte de droite, pour tirer seulement le coup droit, il faudra, en tournant la main de quarte, retirer un peu le poignet en arrière, opposé en dehors, la pointe de l'épée en l'air.

La feinte de dégagé en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous faites passer l'épée par-dessous le poignet de l'adversaire, en tendant presque le bras, et tournant la main de quarte; ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte, ou du contre de tierce.

La feinte de dégagé en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte

et la tierce, ensuite vous faites passer l'épée par-dessous le poignet de l'adversaire, en tendant presque le bras, et tournant la main de tierce; ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce, ou du contre de quarte.

La feinte de coupé en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous retirez une idée le poignet, et vous faites passer l'épée en tournant la main de quarte, par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, puis vous menacez le coup par l'extension du bras; ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quarte ou du contre de tierce.

La feinte de coupé en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous retirez une idée le poignet, et vous faites passer l'épée en tournant la main de tierce, par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, puis vous menacez le coup par l'extension du bras; ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de tierce ou du contre de quarte.

La feinte de seconde en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous faites couler une idée

vo**tre** épée le long de celle de l'adversaire ; sans vous s'arrêter, vous tournez la main de prime , et vous menacez de votre pointe le bas de la ligne de tierce ; ce mouvement oblige l'adversaire à la parade de quinte ou du contre du demi-cercle,

On fait également la même feinte étant engagé dans le haut de la ligne du dedans ; il faut passer votre épée près du haut et du bas de votre corps, en tournant la main de prime , et vous menacez le coup dans le bas de la ligne du dedans ; ce mouvement oblige l'adversaire à la parade du demi-cercle ou du contre de quinte.

La feinte d'un tour d'épée en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous retirez une idée le poignet et vous faites passer votre épée par-dessus la pointe et par-dessous le poignet de l'adversaire, le bras presque tendu, la main tournée de quarte, et la pointe de l'épée vis-à-vis ses yeux ; ce mouvement l'oblige à la parade de tierce et de quarte, ou à la parade de tierce et contre de tierce.

La feinte d'un tour d'épée en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous retirez une idée le poignet, et vous faites passer votre épée par-dessus

la pointe et par-dessous le poignet de l'adversaire, le bras presque tendu, la main tournée de quarte, et la pointe de l'épée vis-à-vis ses yeux ; ce mouvement l'oblige à la parade de quarte et de tierce, ou à la parade de quarte et contre de quarte.

La feinte du liement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous tournez la main de quarte, et vous faites faire à votre épée un tour en entraînant, par une pression continuelle, celle de l'adversaire dans la même position du départ, en tournant la main de tierce, la pointe de l'épée un peu haute ; ce mouvement oblige l'adversaire à presser son épée en quarte, ou à parer le contre de tierce.

La feinte du liement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous tournez la main de tierce, et vous faites faire à votre épée un tour en entraînant, par une pression continuelle, celle de l'adversaire dans la même position du départ, en tournant la main de quarte, la pointe de l'épée un peu haute ; ce mouvement oblige l'adversaire à presser son épée en tierce, ou à parer le contre de quarte.

Le battement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la

Ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous quittez l'épée de l'adversaire, et vous portez la vôtre une idée par côté, aussitôt vous frappez un coup sec plus ou moins fort, avec le faible de votre épée sur le fort de la sienne, en avançant un peu l'avant-bras; ce mouvement l'oblige à la parade de quarte, ou du contre de tierce.

Le battement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous quittez l'épée de l'adversaire, et vous portez la vôtre une idée par côté, aussitôt vous frappez un coup sec, plus ou moins fort, avec le faible de votre épée sur le fort de la sienne, en avançant un peu l'avant-bras; ce mouvement l'oblige à la parade de tierce ou du contre de quarte.

La pression en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous tournez la main de tierce, en pressant l'épée de l'adversaire plus ou moins fort; ce mouvement l'oblige à presser votre épée en quarte, ou de prendre le contre de tierce, (On l'appelle vulgairement feinte de flanconnade).

La pression en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte

et la tierce , ensuite vous tournez la main de quarte , en pressant l'épée de l'adversaire plus ou moins fort ; ce mouvement oblige à presser la vôtre en tierce , ou de prendre le contre de quarte.

Le froissement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans , la main tournée entre la tierce et la quarte , ensuite vous retirez votre épée en tournant la main de quarte , en retirant une idée l'avant-bras , en entr'ouvrant les trois derniers doigts ; sans vous arrêter , vous frappez le faible de son épée ; ce mouvement l'oblige à revenir à la parade de quarte ou du contre de tierce.

Le froissement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors , la main tournée entre la quarte et la tierce , ensuite vous retirez votre épée en tournant la main de tierce , en retirant une idée l'avant-bras , en entr'ouvrant les trois derniers doigts ; sans vous arrêter vous frappez le faible de son épée ; ce mouvement l'oblige à revenir à la parade de tierce ou du contre de quarte.

L'engagement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors , la main tournée entre la tierce et la quarte , ensuite vous changez votre épée en tournant la main de tierce , et vous l'opposez en la joignant à celle de l'adversaire en dedans , en faisant un appel du pied droit ; ce mouve-

ment oblige l'adversaire à presser votre épée en quarte ou prendre le contre de tierce.

L'engagement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous changez votre épée en tournant la main de quarte, et vous l'opposez en la joignant à celle de l'adversaire en dehors, en faisant un appel du pied droit; ce mouvement oblige l'adversaire à presser votre épée en tierce ou prendre le contre de quarte.

Le changement en quarte.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dehors, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous changez votre épée sans joindre celle de l'adversaire, la main dans la même position; ce mouvement l'oblige à la parade de quarte ou du contre de tierce.

Le changement en tierce.

L'épée doit être engagée dans le haut de la ligne du dedans, la main tournée entre la quarte et la tierce, ensuite vous changez votre épée sans joindre celle de l'adversaire, la main dans la même position; ce mouvement l'oblige à la parade de tierce ou du contre de quarte.

**EXPLICATION DES FEINTES QUI
DERIVENT DES PRINCIPALES , QUE L'ON FAIT
APRÈS LES PARADES , LORSQUE L'ADVERSAIRE
RESTE FENDU , OU ÉTANT FENDU SOI-MÊME.**

Si l'adversaire ne se relève pas, celui qui pare quarte d'opposition, peut faire la feinte de droite en tournant la main de quarte, la feinte de dégagé en tournant la main de quarte, la feinte de coupé en passant le poignet par-dessous le sien et l'épée par-dessus la pointe de la sienne, la feinte de seconde en passant l'épée en tournant la main de prime près du corps, la feinte d'un tour d'épée en retirant la main près de l'épaule gauche, la feinte du liement en gagnant le faible de son épée, en retirant le corps un peu en arrière, la feinte de quarte en dessous en menaçant de la pointe le bas de la ligne du dedans, et la feinte du couronnement en liant son épée avec le fort de la vôtre par un tour du poignet.

Si l'adversaire ne se relève pas, celui qui pare tierce d'opposition, peut faire la feinte de droite en tournant la main de tierce, la feinte de dégagé, la feinte de coupé en dessous, la feinte de seconde, la feinte d'un tour d'épée et la feinte du liement, en tournant la main de prime et retirant le corps un peu en arrière.

Si l'adversaire ne se relève pas, celui qui pare la prime peut faire la feinte de droite en tournant la main de quarte, la feinte de coupé en passant votre épée près du bas et du haut
du

du corps, la main tournée de quarte, la feinte de seconde et la feinte du liement en tournant la main de quarte.

Si l'adversaire ne se relève pas, celui qui pare la quinte, peut faire la feinte de droite dans la même position de la parade, la même feinte dans le haut de la ligne en tournant la main de quarte, la feinte de coupé en dessous, la feinte de seconde en tournant la main de prime, et la feinte de lier en tournant la main de quarte.

Si l'adversaire ne se relève pas, celui qui pare le demi-cercle, peut faire la feinte de droite par une extension du bras, la feinte de dégagé en passant et entourant la main de tierce par-dessus son épée, la feinte de coupé en tournant la main de prime, et passant l'épée près du bas et du haut du corps, la feinte de seconde par une extension, en tournant la main de prime, et le liement, soit la main tournée de quarte, soit de prime.

Si l'adversaire ne se relève pas, celui qui pare la quarte horizontale peut faire la feinte de droite en tournant la main de quarte, la feinte de seconde en passant l'épée la main tournée de prime, près du bas et du haut du corps, la feinte d'un tour d'épée en tournant la main de quarte, la feinte du liement en tournant la main de quarte, la feinte de quarte en dessous et la feinte du couronnement, en liant avec le fort le faible de la sienne par un tour de poignet.

Si l'adversaire ne se relève pas, celui qui

pare la quarte verticale peut faire la feinte de droite en tournant la main de quarte, la feinte de coupé en passant le poignet par-dessous le sien, et l'épée par-dessus la pointe de la sienne, la feinte de seconde en passant l'épée la main tournée de prime, près du haut et du bas du corps, la feinte du liement en tournant la main de quarte, la feinte de quarte en dessous, et la feinte du couronnement en liant avec le fort le faible de la sienne par un tour du poignet.

Si l'adversaire ne se relève pas, celui qui pare la tierce oblique, peut faire la feinte de droite en tournant la main de tierce, la feinte de coupé en dessous, et la feinte de seconde en tournant la main de prime.

Si l'adversaire, après avoir paré la quarte d'opposition, ne riposte pas, celui qui est fendu peut faire la feinte de droite en tournant la main de tierce, la feinte de dégagé en retirant la main tournée de tierce en arrière, en passant l'épée par-dessous son poignet, la feinte de coupé en retirant un peu la main tournée de tierce, la feinte de seconde en retirant l'avant-bras en passant l'épée près du haut et du bas du corps, la main tournée de prime, la feinte d'un tour d'épée en retirant la main tournée de quarte sur la poitrine, la feinte de tierce en dessous, en retirant la main tournée de tierce, en menaçant de la pointe le dessous de son poignet, la feinte de quarte en dessous, en laissant tomber la poignée en dessous.

Si l'adversaire, après avoir paré la tierce d'opposition, ne riposte pas, celui qui est fendu peut faire la feinte de droite en tournant la main de quarte, la feinte de dégagé en retirant l'avant-bras et passant l'épée par-dessous son poignet, la feinte de coupé en dessous, la feinte de seconde en tournant la main de prime, la feinte d'un tour d'épée la main tournée de quarte sur la poitrine, et la feinte du liement en tournant la main de prime.

Si l'adversaire, après avoir paré la prime, ne riposte pas, celui qui est fendu peut faire la feinte de droite en tournant la main de tierce, la feinte de dégagé en passant l'épée par-dessus son poignet, la main tournée de tierce, la feinte de coupé en dessous, la feinte de seconde en retirant la main tournée de prime près du front, et menaçant de suite de la pointe de l'épée le bas de la ligne, et la feinte du liement en tournant la main de prime.

Si l'adversaire, après avoir paré la quinte, ne riposte pas, celui qui est fendu peut faire la feinte de droite en tournant la main de quarte, la feinte de coupé en passant l'épée près du bas et du haut du corps, la main tournée de quarte, la feinte de seconde en retirant la main tournée de prime, près la poitrine, en menaçant de la pointe le bas de la ligne, et la feinte du liement en tournant la main de quarte.

Si l'adversaire, après avoir paré le demi-cercle, ne riposte pas, celui qui est fendu peut

faire les mêmes feintes que la parade de prime.

Si l'adversaire, après avoir paré la quarte horizontale, ne riposte pas, celui qui est fendu peut faire la feinte de droite en tournant la main de tierce, la feinte de dégagé en passant l'épée par-dessous son poignet, la feinte de coupé en passant l'épée par-dessus la pointe de la sienne, en tournant la main de tierce, la feinte de seconde en retirant la main tournée de prime sur la poitrine, puis menacer de la pointe de l'épée le bas de la ligne, la feinte du liement en tournant la main de prime, la feinte de tierce en dessous, et la feinte du couronnement.

Si l'adversaire, après avoir paré la quarte verticale, ne riposte pas, celui qui est fendu peut faire la feinte de droite en tournant la main de tierce, la feinte de dégagé en retirant et passant en même temps l'épée par-dessous son poignet, la feinte de coupé en retirant et passant en même temps l'épée en tournant la main de tierce par-dessus la pointe, la feinte de seconde en passant l'épée en tournant la main de prime près du haut et du bas du corps, la feinte d'un tour d'épée en retirant la main tournée de quarte sur la poitrine, et passant l'épée par-dessus et par-dessous la sienne.

Si l'adversaire, après avoir paré la tierce oblique, ne riposte pas, celui qui reste fendu peut faire la feinte de droite en tournant la main de quarte, la feinte de coupé en passant l'épée la main tournée de prime, près du bas et du

haut du corps, la feinte de seconde en tournant la main de prime, en menaçant le bas de la ligne, et la feinte du liement en tournant la main de prime.

PARADES LIÉES AVEC LES BOTTES, A NE FORMER QU'UN SEUL MOUVEMENT QUE L'ON EMPLOIE POUR PRENDRE LE COUP D'ARRÊT.

Le coup d'arrêt de quarte.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, laisser tomber la pointe de l'épée en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition; on le prend également la main tournée de prime.

Le coup d'arrêt de tierce.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, tourner la main de prime, avec élévation et opposition; on le prend également, soit la main tournée de tierce, soit de quarte.

Le coup d'arrêt par le coupé.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut de la ligne du dehors, retirer votre épée en arrière en donnant un coup sec sur celle de l'adversaire, en passant, sans s'arrêter, par-dessus sa pointe, la main tournée de quarte. Si l'attaque se fait dans la ligne du dehors, il faut prendre la parade de tierce, et le contre de tierce si elle se fait dans celle du dedans. On fait également le coupé lorsque l'attaque se fait dans la ligne du dedans,

en parant prime, en tournant, sans s'arrêter, la main de quarte, et passant l'épée près du bas et du haut du corps,

Le coup d'arrêt par la seconde.

Il faut, sur le coup tiré dans le haut d'une des deux lignes, retirer l'épée en arrière en donnant un coup sec sur l'épée de l'adversaire, en passant, sans arrêter la vôtre, par-dessus la pointe et par-dessous la sienne, la main tournée de prime. Si l'attaque se fait dans la ligne du dedans, il faut prendre la parade de quarte, et le contre de quarte si elle se fait dans celle du dehors. On peut faire le même mouvement en tournant la main de quarte; ce coup pour lors se nomme un tour d'épée.

Le coup d'arrêt par le liement.

Il faut, sur le coup tiré par le coup droit dans le haut d'une des deux lignes, tourner tout autour de l'épée de l'adversaire en tournant la main de tierce, si l'attaque se fait dans la ligne du dedans, et en quarte si elle se fait dans la ligne du dehors, et si l'adversaire fait son attaque en dehors par le liement, il faut de suite tourner la main de tierce et descendre le bras dans toute sa longueur, en levant la pointe de l'épée plus que le poignet, le poignet un peu en avant.

Le coup d'arrêt par le couronnement de quarte.

Il faut, sur le coup tiré par le coup droit dans

Le haut de la ligne du dehors , aller au-devant du coup en tendant le bras et tournant la main de tierce ; sans s'arrêter, vous faites passer votre épée en tournant la main de quarte par-dessus la tête , et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans.

Le coup d'arrêt par le couronnement de tierce.

Il faut , sur le coup tiré par le coup droit, dans le haut de la ligne du dedans , aller au-devant du coup en tendant le bras et tournant la main de quarte ; sans s'arrêter, vous faites passer votre épée en tournant la main de prime par dessus la tête , et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors.

OBSERVATIONS GÉNÉRALES.

Il faut bien se pénétrer de ce que nous avons dit, que les coups possibles dans les armes sont renfermés dans deux lignes, de quelque manière qu'on les exécute , et de quelque manière que la main soit tournée ; c'est pourquoi nous avons expliqué les coups de deux mouvemens, et partagé la liste des coups de trois, quatre et cinq mouvemens, en deux colonnes, l'une correspondant à la ligne de quarte, et l'autre à la ligne de tierce. Les élèves qui auraient assez d'intelligence peuvent seuls se fortifier, en exécutant les divers coups qui sont renfermés dans la liste, en observant fidèlement tout ce qui y est expliqué : pour cela il faut être deux, et en même temps que

l'un exécute un coup, l'autre doit, sans se presser, exécuter les parades auxquelles sollicitent les feintes renfermées dans ce coup : d'abord celui qui attaque supporte sur son épée les parades de l'autre, puis en le recommençant, il tâche de les éviter, et continue jusqu'à ce qu'il soit parvenu à le faire avec facilité et rapidité, et en trompant toutes les parades que l'adversaire prend sur ses feintes ; par là, on s'exerce à faire les feintes et à tromper la parade.

Le maître, dans l'explication détaillée des coups et des parades, trouvera une grande facilité pour la démonstration, et après avoir fait connaître à ses élèves successivement les coups de un, deux, trois, quatre et cinq mouvemens, en les leur faisant exécuter, il n'aura plus besoin que de les corriger des fautes qu'ils seraient dans le cas de faire dans l'exécution, et des mauvaises habitudes qu'ils contracteraient ; alors ceux-ci seront dans le cas d'analyser et d'expliquer tous les coups qu'ils feront (*voyez la démonstration, page 49*).

Ces listes et leurs explications peuvent aussi être d'une grande utilité à l'amateur qui, sans se livrer suffisamment à l'exécution pour devenir d'une force marquante, voudrait acquérir un raisonnement juste ; elles pourront le mettre à même de connaître par théorie, quel coup d'armes que ce soit, et de juger avec connaissance de cause les discussions les plus difficiles que peut présenter l'Art des armes.

Pour se rendre compte d'un coup et des para-

Dès qu'il trompe, il faut voir dans la liste des coups, en observant si le coup que vous demandez se compose de deux, trois quatre et cinq mouvemens ; les noms usités n'étant pas toujours les mêmes que ceux qui sont dans la liste, par conséquent, pour ne pas éprouver une longue recherche, vous compterez tous les mouvemens de votre coup, et vous trouverez le nom du coup que vous cherchez, dans la parade trompée.

Par exemple, étant engagé en quarte, je fais la feinte de dégagé et le dégagement ; ce coup trompe la parade de tierce, et alors on le nomme vulgairement une-deux, mais dans la liste, il se trouve sous le nom de feinte de dégagé et le dégagement, c'est-à-dire que son nom est composé des noms de deux mouvemens dont il est composé ; mais si l'adversaire prend sur la même feinte, le contre de quarte, et qu'on trompe cette parade par un dégagement, ce coup, quoique différent du précédent, est encore feinte de dégagé et le dégagement, mais il cesse d'être ce que l'on nomme une-deux. Lorsqu'on veut, dans la démonstration, distinguer ces deux coups, on peut, pour le premier, dire feinte de dégagé, trompez tierce par le dégagement, et sur le second, feinte de dégagé, trompez le contre de quarte par le dégagement, ou bien encore, trompez tierce par la feinte et le dégagement, ou trompez le contre de quarte par la feinte de dégagé et le dégagement. Dans la ligne de tierce, il en sera de même ; la feinte de dégagé et le déga-

gement sera ce qu'on appelle une-deux, lorsque l'adversaire parera quarte sur la feinte; mais ce ne sera plus une-deux, s'il pare le contre de tierce, lorsque l'adversaire parera quarte et tierce, ou tierce et quarte, cela s'appellera une-deux-trois. Si, étant engagé en quarte, vous faites feinte de dégagé, et que l'adversaire prenne le contre de quarte, et que vous évitiez la parade en faisant encore une feinte de dégagé, sur laquelle l'adversaire prenne encore le contre de quarte, et que vous évitiez en dégageant, vous aurez trompé deux fois le contre de quarte. Plusieurs tireurs appellent ce coup deux tours d'épée et dégagé, parce que les épées semblent tourner l'une autour de l'autre; mais en faisant attention séparément à chacun des mouvemens que l'on fait, on voit que l'on fait deux feintes de dégagé et le dégageant.

Quelques tireurs nomment aussi une-deux, trompez le contre de quarte, un coup composé de deux feintes de dégagé et le dégageant, comme le précédent, mais qui en diffère en ce que les deux feintes ne sont pas faites dans le même sens; au lieu de dire une-deux, trompez le contre de quarte, il faudrait dire plutôt une-deux, trompez quarte et contre de quarte par le dégageant, parce qu'après avoir fait une, il ne faut faire deux que si l'adversaire prend la parade de quarte, et puis le dégageant. *Nous supposons que l'on était d'abord engagé en tierce, il en est de même pour l'engagement en quarte.*

Il en est de même de une-deux, trompez le demi-cercle, et l'on doit dire trompez tierce et demi-cercle, ou deux feintes de dégagé et le dégagement; ce coup diffère du précédent en ce que le dégagement se fait en passant par-dessus le poignet de l'adversaire, que l'on a forcé à parer demi-cercle en tenant la pointe basse à la seconde feinte. *Nous supposons que l'on était d'abord engagé en quarte.*

Ainsi donc lorsqu'on voudra trouver dans les listes qui suivent un coup quelconque, il faudra voir de combien de mouvemens il est composé et quels sont ces mouvemens, ou bien on le cherchera par les noms des parades trompées, et on pourra, pour qualifier l'attaque, se servir soit des noms des mouvemens qui la composent, soit des parades trompées. Pour faciliter la recherche de quelques coups qui ont des noms usités dans les armes, j'ai placé, à la suite des listes générales, une liste composée de tous ces noms qui sont en usage; j'ai autant que possible réuni les coups les plus faciles et je les ai classés suivant le nombre de mouvemens qui les composent, j'ai également supposé les parades les plus simples.

Pour connaître l'explication des coups de plus de deux mouvemens, et des parades qu'ils trompent, il faut chercher la feinte et la botte dans les coups de deux mouvemens, en observant, comme nous l'avons dit, que les premières feintes ne soient en général pas aussi prononcées que les dernières, mais qu'elles se fassent par gradation,

en faisant la dernière bien prononcée et plus menaçante que les précédentes.

Sur les feintes, celui qui s'oblige à la parade ne doit prendre, lorsque la feinte se fait dans le haut des lignes, la parade de quarte ou contre de tierce, ou bien tierce ou le contre de quarte, et si la feinte se fait dans le bas des lignes, on doit prendre la parade de demi-cercle ou contre de quinte, ou bien quinte ou contre de demi-cercle.

Pour bien concevoir l'exécution des bottes, parades, ripostes et feintes, il faut avoir le fleuret à la main, par ce moyen on se rendra plus facilement compte de ce que l'on fait.

LISTES DES COUPS.

PARADES TROMPÉES PAR LA FEINTE ET LA BOTTE, FORMANT DES COUPS DE DEUX MOUVEMENS.

N.° 1, *La feinte de droite en quarte (1) et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite tirer droit en tournant la main de quarte, en faisant couler votre épée le long de la sienne, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous retirez un peu la main tournée de quarte, à

(1) Voyez la finale de la feinte de droite, page 120.

la hauteur de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; aussitôt vous tirez droit, soit en tournant la main de quarte, soit en prime, dans le haut de la ligne de tierce (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, changer votre épée de ligne en passant par-dessous son poignet, soit la main tournée de quarte, soit en prime, et vous dirigez, avec élévation et opposition, la pointe dans le haut de la ligne de tierce (ce coup subtilise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, vous changez votre épée de ligne en passant par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade du contre de quarte).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, porter la main tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée en tournant la main de tierce par-dessus sa pointe, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez la main tournée de tierce, à la hauteur et près de l'épaule gauche; sans vous arrêter, vous passez votre épée en tournant la

pointe et par-dessous son poignet, la main tournée de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade du contre de quarte et trompe la tierce).

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, faire faire un tour à votre épée en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous faites faire de suite un tour à votre épée en entraînant la sienne par une pression continuelle, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de quarte, en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte).

N.º 3. *La feinte de dégagé en quarte (1) et le dégagement.*

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite passer votre épée une seconde fois par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte; on le nomme vulgairement une-deux).

(1) Voyez la feinte de dégagé en quarte, page 122.

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous passez votre épée une seconde fois par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet, la main de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus la pointe de la sienne en tournant la main de tierce, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet et la pointe de l'épée en arrière; sans vous arrêter, vous la passez en tournant la main de prime près du corps, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne de tierce, avec élé-

vation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce , de suite vous laissez tomber la pointe de l'épée en tournant la main de prime sous son bras , et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne de quarte , avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte , retirer de suite l'épée , la pointe en l'air , en passant , sans vous arrêter , par-dessus sa pointe et par-dessous son bras , et vous dirigez la pointe de la vôtre , la main toujours de quarte , dans le haut de la ligne du dedans , avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte et de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce , de suite vous retirez votre épée la pointe en l'air , en la passant , sans vous arrêter , par-dessus sa pointe et par-dessous son bras , et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors , avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce et quarte).

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte , saisir de suite son épée en retirant un peu le bras , et sans vous arrêter , vous faites un tour avec votre épée en entraînant la sienne , et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne de quarte ,

avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre en tournant tout autour et en entraînant la sienne par une pression continuelle , et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

N.º 4. *La feinte de dégagé en tierce (1) et le dégagement.*

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite passer votre épée une seconde fois par-dessous son poignet en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce ; on le nomme vulgairement une-deux).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, vous passez de suite votre épée une seconde fois par-dessous son poignet, soit la main tournée de quarte, soit de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, retirer de

(1) Voyez la feinte de dégagé en tierce, page 121.

suite votre épée en tournant la main de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche; sans vous arrêter, vous la passez par-dessus la pointe de la sienne, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous portez la main tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée en tournant la main de tierce par-dessus sa pointe, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, laisser tomber la pointe de votre épée en tournant la main de prime sous son bras, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu la main tournée de prime en arrière, et vous passez, sans vous arrêter, l'épée près du corps, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, retirer de suite un peu le poignet et la pointe de l'épée en arrière, et vous la passez, sans vous arrêter, par-dessus sa pointe et par-dessous son bras, soit la main tournée de quarte, soit de prime, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce et de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée en arrière, et vous la passez, sans vous arrêter, par-dessus sa pointe et par-dessous son bras, et vous la dirigez en tournant la main de quarte dans le haut de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte et la tierce).

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, saisir de suite son épée avec la vôtre, en retirant un peu le poignet; sans vous arrêter, vous tournez la vôtre tout autour de la sienne par une pression continue, en tournant la main soit de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre en retirant un peu le poignet; sans vous arrêter,

vous tournez votre épée tout autour de la sienne en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte).

N.º 5. *La feinte de coupé en quarte (1) et le dégagement.*

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite passer votre épée par-dessous son poignet, soit la main tournée de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous passez votre épée par-dessous son bras en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, porter de suite le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, la main de quarte; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe en tournant la main de tierce, et vous la dirigez dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce,

(1) Voyez la feinte de coupé en quarte, page 122.

de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche en tournant la main de tierce ; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous la dirigez dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite un peu le poignet et la pointe de l'épée ; sans vous arrêter, vous la passez en tournant la main de prime près du corps, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber, en tournant la main de prime, la pointe sous son bras, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre tierce).

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite retirer un peu le poignet et la pointe de votre épée, en la passant, sans vous arrêter, par-dessus la pointe de la sienne et par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre, la main toujours de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte et de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée, et vous la passez, sans vous arrêter, par-dessus la pointe de la sienne et par-dessous son bras, soit la main tournée de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe le contre de quarte et la tierce).

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite saisir son épée avec la vôtre, et sans vous arrêter, vous faites faire un tour à la vôtre en entraînant la sienne, et vous dirigez votre pointe en tournant la main de quarte dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et sans vous arrêter, vous faites faire un tour à la vôtre en entraînant la sienne par une pression continue, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

N.º 6. *La feinte de coupé en tierce (1) et le dégagement.*

Il faut, si l'adversaire pare tierce, passer de

(1) Voyez la feinte de coupé en tierce, page 122.

suite votre épée en tournant la main de quarte par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous passez votre épée par-dessous son bras, soit en tournant la main de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, porter de suite votre poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, en tournant la main de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la votre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, la main tournée de quarte, et vous passez, sans vous arrêter, votre épée par-dessus sa pointe en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare la tierce, de suite

laisser tomber la pointe de votre épée, en tournant la main de prime, par-dessous son bras, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée; sans vous arrêter, vous la faites passer en tournant la main de prime près du corps, et vous la dirigez dans le bas de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite retirer un peu le poignet et la pointe de l'épée en arrière, et sans vous arrêter, vous la passez par-dessus la sienne et par-dessous son bras, soit la main tournée de quarte ou de prime, et vous la dirigez dans le haut de la ligne de tierce, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce et de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et la pointe de votre épée, et sans vous arrêter, vous la passez par-dessus la pointe de la sienne, et vous la dirigez dans le bas de la ligne du dedans, la main tournée de quarte, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte et la tierce).

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite, avec votre épée, saisir la sienne, et vous faites faire un tour à la vôtre en entraînant son épée, par une pression continuelle, dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous faites faire un tour à la vôtre en entraînant la sienne, par une pression continuelle, dans le bas de la ligne du dedans, la main tournée de quarte, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte).

N.º 7. *La feinte de seconde en quarte (1) et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, de suite tourner la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée, avec élévation et opposition, dans le haut de la ligne de tierce (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée, avec élévation et opposition, dans le haut de la ligne de quarte (ce coup trompe la parade du contre de quinte).

(1) Voyez la finale de la feinte de seconde en quarte, page 123.

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, retirer de suite le poignet près de l'épaule droite, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous retirez le poignet et vous faites passer votre épée, en tournant la main de quarte, près du bas et du haut du corps, afin qu'elle effleure l'épaule gauche, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quinte).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, retirer de suite le poignet et l'épée près du corps, la pointe en bas, la main toujours en prime; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous retirez le poignet et l'épée comme ci-dessus, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quinte).

N.º 8. *La feinte de seconde en tierce (1) et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare la quinte, de suite tourner la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quinte).

Mais si l'adversaire prend le contre du demi-cercle, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de demi-cercle).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare la quinte, retirer de suite le poignet, et vous faites passer votre épée, en tournant la main de quarte, près du bas et du haut du corps, afin qu'elle effleure l'épaule gauche, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quinte).

Mais si l'adversaire prend le contre du demi-cercle, de suite vous retirez le poignet près de l'épaule droite, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre du demi-cercle).

(1) Voyez la feinte de seconde en tierce, page 122.

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, retirer de suite le poignet près de l'épaule droite, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous retirez le poignet et vous faites passer votre épée, en tournant la main de quarte, près du bas et du haut du corps, afin qu'elle effleure l'épaule gauche, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quinte).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, retirer de suite le poignet et l'épée près du corps, la pointe en bas, la main toujours en prime; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous retirez le poignet et l'épée comme ci-dessus, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quinte).

N.º 8. *La feinte de seconde en tierce (1) et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare la quinte, de suite tourner la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quinte).

Mais si l'adversaire prend le contre du demi-cercle, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez la pointe de l'épée dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de demi-cercle).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare la quinte, retirer de suite le poignet, et vous faites passer votre épée, en tournant la main de quarte, près du bas et du haut du corps, afin qu'elle effleure l'épaule gauche, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quinte).

Mais si l'adversaire prend le contre du demi-cercle, de suite vous retirez le poignet près de l'épaule droite, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre du demi-cercle).

(1) Voyez la feinte de seconde en tierce, page 122.

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare la quinte, retirer de suite le poignet et l'épée près du corps, la pointe en bas, la main toujours en prime; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quinte).

Mais si l'adversaire prend le contre du demi-cercle, de suite vous retirez le poignet et l'épée près du corps comme ci-dessus, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre du demi-cercle).

N.º 9. *La feinte d'un tour d'épée en quarte (1)
et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite retirer le poignet, en tournant la main de tierce, à la hauteur de l'épaule gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe en coulant le long de son épée, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez un peu le poignet, et vous

(1) Voyez la feinte d'un tour d'épée en quarte, page 125.

l'opposez

l'opposez en dehors, la main toujours de quarte, la pointe presque en l'air, aussitôt vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, passer de suite votre épée par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de de tierce et quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous passez votre épée sous son bras, la main toujours de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite, la pointe presque en l'air; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe en tournant la main de tierce, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce,

de suite vous retirez le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule gauche, la pointe presque en l'air ; sans vous arrêter, vous passez votre épée, en tournant la main de quarte, par-dessus sa pointe, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet, en passant, sans vous arrêter, en tournant la main de prime, l'épée près du haut du corps, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de l'épée, en tournant la main de prime, sous son bras, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même feinte et le tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet, et vous faites passer, sans vous arrêter, votre épée par-dessus la pointe de la sienne et par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre, la main toujours de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte et de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez le poignet et vous faites passer, sans vous arrêter, votre épée par-dessus la pointe de la sienne et par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce et la quarte).

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite un peu le poignet, en saisissant son épée avec la vôtre; sans vous arrêter, vous faites faire un tour à votre épée en entraînant la sienne par une pression continue, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez, en retirant un peu le poignet, son épée avec la vôtre, et vous l'entraînez par une pression continue, soit en tournant la main de quarte, soit de tierce, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

N.º 10. *La feinte d'un tour d'épée en tierce (1)
et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite re-

(1) Voyez la feinte d'un tour d'épée en tierce, page 123.

tirer le poignet à la hauteur de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet à la hauteur de l'épaule gauche, l'épée et la pointe opposées en dedans, la main tournée de tierce; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte).

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite passer votre épée par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe, la main tournée de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte et tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous faites passer votre épée par-dessous son poignet, soit la main tournée de quarte, soit de prime, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte et tierce).

La même feinte et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite

retirer le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, l'épée et la pointe opposées, la main tournée de tierce en dedans; sans vous arrêter, vous dirigez la pointe de la vôtre, en passant par-dessus la pointe de la sienne, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez la main, tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée, en tournant la main de tierce, par-dessus la pointe de la sienne, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite laisser tomber, en tournant la main de prime, la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez la main, tournée de quarte, un peu en arrière, et vous passez votre épée près du corps, en dirigeant la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même feinte et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite

retirer un peu la main, tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe et par-dessous son bras, et vous dirigez la vôtre, soit en tournant la main de quarte, soit de prime, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce et la quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu la main, tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule gauche; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe deux fois le contre de quarte).

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, saisir de suite son épée avec la vôtre et lui faire faire un tour en entraînant la sienne par une pression continue, et vous dirigez la pointe de la vôtre, soit la main tournée de quarte, soit de prime, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous dirigez la pointe de la vôtre, en entraînant la sienne, en tournant la main de quarte, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et

opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte).

N.º 11. *La feinte du liement* produit les mêmes coups et trompe les mêmes parades que la feinte de droite (voyez le produit de la feinte de droite, pages 120 et 121).

N.º 12. *Le battement en quarte (1) et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite tourner la main de quarte, avec élévation et opposition, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez la pointe, avec élévation et opposition, dans le haut de la ligne du dehors (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Le même battement et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite passer votre épée par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte; on l'appelle vulgairement faux battement).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce,

(1) Voyez le battement en quarte, page 124.

de suite vous passez votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

Le même battement et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite retirer votre main, tournée de quarte, à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée et la pointe opposées en dehors; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez la main, tournée de tierce, à la hauteur et près de l'épaule gauche; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

Le même battement et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite votre poignet et la pointe de l'épée en arrière; sans vous arrêter, vous la faites passer, en tournant la main de prime, près du corps, et

vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber, en tournant la main de prime, votre pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

Le même battement et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite votre poignet et votre épée en arrière, à la hauteur de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe et par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte et la tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez votre poignet et votre épée en arrière à la hauteur de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre, soit la main tournée de quarte, soit de tierce, dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce et la quarte).

Le même battement et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, saisir de suite son épée avec la vôtre, et vous l'entraînez,

par une pression continue, dans le bas de la ligne du dedans, en tournant la main de quarte, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous l'entraînez, par une pression continue, dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

N.º 13. *Le battement en tierce (1) et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite tourner la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez, avec élévation et opposition, la pointe dans le haut de la ligne du dedans (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte).

Le même battement et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite passer votre épée par-dessous son poignet, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec

(1) Voyez le battement en tierce, page 125.

élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce ; on l'appelle vulgairement faux battement).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte , de suite vous passez votre épée par-dessous son poignet , et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors , soit la main tournée de quarte , soit de prime , avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

Le même battement et le coupé.

Il faut , si l'adversaire pare tierce , retirer de suite la main et l'épée à la hauteur et près de l'épaule gauche , tournées de tierce ; sans vous arrêter , vous passez l'épée par-dessus sa pointe en tournant la main de quarte , et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans , avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte , de suite vous retirez la main , tournée de quarte , et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite ; sans vous arrêter , vous passez votre épée par-dessus sa pointe , en tournant la main de tierce , et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

Le même battement et la seconde.

Il faut , si l'adversaire pare tierce , de suite laisser tomber la pointe de votre épée , en tour-

uant la main de prime, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez votre poignet et votre pointe en arrière, et sans vous arrêter, vous passez l'épée près du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

Le même battement et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite retirer un peu le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite ; sans vous arrêter, vous passez l'épée par-dessus la pointe et par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce et la quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite ; sans vous arrêter, vous passez l'épée par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte et la tierce).

Le même battement et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite

saisir son épée avec la vôtre, en l'entraînant, par une pression continue, dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, en l'entraînant, par une pression continue, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte).

N^o. 14. *La pression en quarte (1) et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire résiste en quarte à votre épée, diriger la pointe, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, sans quitter son épée, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous tournez la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

La même pression et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire résiste en quarte à votre épée, la passer par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de

(1) Voyez la pression en quarte, page 125.

de prime, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous passez votre épée par-dessous son poignet, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même pression et le coupé.

Il faut, si l'adversaire résiste en quarte à votre épée, la porter de suite à la hauteur et près de l'épaule droite; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule gauche, en tournant la main de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée, en tournant la main de quarte par-dessus sa pointe, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même pression et la seconde.

Il faut, si l'adversaire résiste en quarte à votre épée, retirer de suite le poignet et l'épée près

de l'épaule gauche ; sans vous arrêter, vous passez votre épée près du haut du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de votre épée, en tournant la main de prime, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

La même pression et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en quarte, retirer de suite le poignet et l'épée en arrière ; sans vous arrêter, vous passez votre épée, en tournant la main de quarte, par-dessus sa pointe et par-dessous son bras, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade de quarte et trompe la tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous retirez le poignet et l'épée en arrière ; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce et la quarte).

La même pression et le liement.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en quarte, la repasser de nouveau, en lui faisant faire, avec votre épée, un tour sans la quitter, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous faites un tour en entraînant la sienne, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

N.º 15. *La pression en tierce (1) et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, diriger la pointe de votre épée dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous dirigez la pointe de l'épée, en opposant, avec élévation et opposition, la main tournée de quarte, dans le haut de la ligne du dedans (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

(1) Voyez la pression en tierce, page 125.

La même pression et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, passer de suite votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe, avec opposition et élévation, dans le haut de la ligne du dedans (ce coup subtilise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous passez votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même pression et le coupé.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, retirer de suite le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule gauche, la main tournée de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez le poignet et l'épée à la hauteur et près de l'épaule droite, en tournant la main de quarte; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et

opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même pression et la seconde.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, laisser tomber de suite, en tournant la main de prime, la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et l'épée en arrière ; sans vous arrêter, vous la faites passer près du corps et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

La même pression et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, retirer de suite, la main tournée en quarte, un peu en arrière, la pointe de l'épée en l'air ; sans vous arrêter, vous la faites passer par-dessus la pointe de la sienne et par-dessous son bras, et vous dirigez la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup subtilise la parade de tierce et trompe la quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu la main et l'épée en arrière, la pointe en l'air ; sans vous arrêter, vous la faites passer par-dessus la pointe de la sienne et par-dessous son bras en tournant la main de

quarte, avec élévation et opposition, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans (ce coup trompe la parade du contre de tierce et la quarte).

La même pression et le liement.

Il faut, si l'adversaire résiste à votre épée en tierce, presser son épée de nouveau en lui faisant faire, avec la vôtre, un tour sans la quitter, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, et vous l'entraînez, en tournant la main de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte).

N°. 16. *Le froissement en quarte (1) et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite diriger la pointe de l'épée en opposant la main de quarte, avec élévation, dans le haut de la ligne du dedans (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous dirigez la pointe de l'épée, en opposant la main tournée de quarte, avec élévation, dans le haut de la ligne du dehors (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

(1) Voyez le froissement en quarte, page 126.

Le même froissement et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, passer de suite votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous faites passer votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe, la main toujours de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

Le même froissement et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite porter le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée opposée en dehors, la pointe presque en l'air; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, l'épée opposée en dedans, la pointe presque en l'air; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élé-

tion et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

Le même froissement et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet et l'épée en arrière, la pointe en l'air; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée près du corps en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de l'épée, en tournant la main de prime, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

Le même froissement et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite retirer un peu le poignet et l'épée en arrière; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte et tierce).

Le même froissement et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, saisir avec votre épée la sienne, et vous l'entraînez par une pression continuelle dans le bas de la ligne du de-

Le même froissement et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, passer de suite votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous faites passer votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe, la main toujours de quarte, dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

Le même froissement et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite porter le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, l'épée opposée en dehors, la pointe presque en l'air; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous portez le poignet à la hauteur et près de l'épaule gauche, l'épée opposée en dedans, la pointe presque en l'air; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée par-dessus sa pointe, en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élé-

tion et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

Le même froissement et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, retirer de suite le poignet et l'épée en arrière, la pointe en l'air; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée près du corps en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce, de suite vous laissez tomber la pointe de l'épée, en tournant la main de prime, dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de tierce).

Le même froissement et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, de suite retirer un peu le poignet et l'épée en arrière; sans vous arrêter, vous faites passer votre épée par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de quarte et tierce).

Le même froissement et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare quarte, saisir avec votre épée la sienne, et vous l'entraînez par une pression continuelle dans le bas de la ligne du de-

dans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de tierce , de suite vous saisissez avec votre épée la sienne , et vous l'entraînez, par une pression continue, avec opposition et élévation , soit la main tournée de quarte , soit de tierce , dans le haut de la ligne du dehors (ce coup maîtrise la parade du contre de tierce).

N^o 17. *Le froissement en tierce (1) et le coup droit.*

Il faut , si l'adversaire pare tierce , de suite diriger la pointe de votre épée dans le haut de la ligne du dehors, la main toujours de tierce , avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte , de suite vous dirigez la pointe de votre épée , en opposant avec élévation , en tournant la main de quarte dans la ligne du dedans , et vous dirigez la pointe dans le haut de la même ligne (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte).

Le même froissement et le dégagement.

Il faut , si l'adversaire pare tierce , passer de suite votre épée par-dessus la sienne en tournant la main de quarte , et vous dirigez la pointe de la

(1) Voyez le froissement en tierce , page 126.

vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous passez votre épée par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée en quarte, soit en prime, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

Le même froissement et le coupé.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, porter de suite le poignet et l'épée opposée en dedans, à la hauteur et près de l'épaule gauche, la main toujours de tierce; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe en tournant la main de quarte, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous portez le poignet et l'épée opposée en dehors, à la hauteur et près de l'épaule droite, la main tournée de quarte; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus la pointe de la sienne en tournant la main de tierce, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

Le même froissement et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, de suite laisser tomber la pointe de votre épée en tournant la main de prime dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet et l'épée ; sans vous arrêter, vous passez votre épée près du haut du corps, en tournant la main de prime, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte).

Le même froissement et un tour d'épée.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, retirer de suite un peu le poignet en tournant la main de quarte ; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de tierce et de quarte).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous retirez un peu le poignet en arrière la main tournée de quarte ; sans vous arrêter, vous passez votre épée par-dessus sa pointe et par-dessous son poignet, et vous dirigez la pointe

dans le haut de la ligne de dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quarte et la tierce).

Le même froissement et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare tierce, saisir avec votre épée la sienne, et vous l'entraînez par une pression continuelle dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade de tierce).

Mais si l'adversaire prend le contre de quarte, de suite vous saisissez son épée avec la vôtre, en tournant la main de quarte, et vous l'entraînez par une pression dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quarte.)

N. B. Après les froissemens, pour l'exécution des autres coups, hormis le coup droit, celui qui fait le froissement doit attendre que l'épée de l'adversaire revienne pour rejoindre la vôtre, soit par la parade simple, soit par le contre.

On exécute aussi bien les mêmes coups et on trompe les mêmes parades aux engagemens et changemens, lorsqu'ils sont faits par la pression ou par la feinte de dégagé (1).

(1) Voyez l'engagement et le changement, p. 127.

N.º 18. *Feinte de droite en dessous en quarte*
(1) *et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, tourner la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de contre de quinte).

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, passer, en tournant la main de tierce, par-dessus son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre sous son bras dans la ligne du dehors, avec opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, retirer la main tournée de prime, la pointe basse sur le teton gauche, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous retirez la main tournée de prime, la pointe basse sur le teton gauche, et vous

(1) Voyez la feinte de quarte en dessous, p. 120.

dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quinte).

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, supporter son épée sur la vôtre, aussitôt vous dirigez la pointe de la vôtre en entraînant la sienne dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du demi-cercle.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, vous employez les mêmes moyens que ci-dessus, et vous dirigez la pointe la main tournée de quarte dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quinte).

Toutes les fois que l'on voudra, après quelque feinte que ce soit, tirer le coup droit, il faut, après la feinte, venir rejoindre l'épée de l'adversaire.

Nous n'expliquerons plus la manière de faire les feintes et les bottes, vu que nous l'avons suffisamment expliquée dans tout ce qui précède; nous ne ferons seulement que les désigner par leurs noms, ainsi que les parades trompées.

EXEMPLE.

N.° 19. *Feintes de droite, de dégagé et le dégagement.*

Sur la feinte de droite en quarte, l'adversaire ne peut parer que quarte ou contre de tierce; s'il

N.º 18. *Feinte de droite en dessous en quarte*
(1) *et le coup droit.*

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, tourner la main de tierce, et vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dehors, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous dirigez la pointe dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade de contre de quinte).

La même feinte et le dégagement.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, passer, en tournant la main de tierce, par-dessus son poignet, et vous dirigez la pointe de la vôtre sous son bras dans la ligne du dehors, avec opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

La même feinte et la seconde.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, retirer la main tournée de prime, la pointe basse sur le teton gauche, et vous dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dehors, avec opposition (ce coup trompe la parade du demi-cercle).

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, de suite vous retirez la main tournée de prime, la pointe basse sur le teton gauche, et vous

(1) Voyez la feinte de quarte en dessous, p. 120.

dirigez la pointe dans le bas de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup trompe la parade du contre de quinte).

La même feinte et le liement.

Il faut, si l'adversaire pare le demi-cercle, supporter son épée sur la vôtre, aussitôt vous dirigez la pointe de la vôtre en entraînant la sienne dans le haut de la ligne du dehors, soit la main tournée de quarte, soit de prime, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du demi-cercle.)

Mais si l'adversaire prend le contre de quinte, vous employez les mêmes moyens que ci-dessus, et vous dirigez la pointe la main tournée de quarte dans le haut de la ligne du dedans, avec élévation et opposition (ce coup maîtrise la parade du contre de quinte).

Toutes les fois que l'on voudra, après quelque feinte que ce soit, tirer le coup droit, il faut, après la feinte, venir rejoindre l'épée de l'adversaire.

Nous n'expliquerons plus la manière de faire les feintes et les bottes, vu que nous l'avons suffisamment expliquée dans tout ce qui précède; nous ne ferons seulement que les désigner par leurs noms, ainsi que les parades trompées.

EXEMPLE.

N.° 19. *Feintes de droite, de dégagé et le dégagement.*

Sur la feinte de droite en quarte, l'adversaire ne peut parer que quarte ou contre de tierce; s'il

pare quarte, on dégage en tierce, et s'il prend le contre, on dégage en quarte. *Dans le premier cas*, sur le dégagement l'adversaire ne peut que prendre la parade de tierce ou le contre de quarte; s'il pare tierce, on dégage en quarte, et s'il prend le contre, on dégage en tierce. *Dans le second cas*, l'adversaire ne peut que prendre la parade de quarte ou le contre de tierce; s'il pare quarte, on dégage en tierce, et s'il prend le contre, on dégage en quarte. Ainsi, ce coup s'exécute de quatre manières différentes, suivant la parade que prend l'adversaire, soit en dedans, soit en dehors.

1.° Sur la feinte de droite, l'adversaire pare quarte, ou feint de dégager en tierce, l'adversaire pare tierce, et on dégage en quarte (dans ce cas, on trompe quarte et tierce).

2.° Sur la feinte de droite, l'adversaire pare quarte, ou feint de dégager en tierce; l'adversaire pare contre de quarte, et on dégage en tierce (dans ce cas, on trompe quarte et contre de quarte).

3.° Sur la feinte de droite, l'adversaire pare contre de tierce, ou feint de dégager en quarte; l'adversaire pare quarte, et on dégage en tierce (dans ce cas, on trompe le contre de tierce et quarte).

4.° Sur la feinte de droite, l'adversaire pare contre de tierce, ou feint de dégager en quarte, l'adversaire pare contre de tierce, et on dégage en quarte (dans ce cas, on trompe deux fois le contre de tierce).

D'après l'explication de ce coup, on voit qu'il faut dégager d'un côté ou de l'autre, selon que l'adversaire prend l'une ou l'autre parade; il en est de même pour les autres coups, et pour la ligne de tierce; on doit toujours couper, tirer seconde, un tour d'épée et le liement, de tierce en quarte, ou de quarte en tierce, selon les parades que prend l'adversaire. C'est pourquoi nous n'entrerons pas pour les autres coups en trois mouvemens dans les mêmes détails que nous avons donnés pour le coup précédent, et nous nous contenterons d'indiquer les parades trompées; nous avons donné l'exemple précédent pour bien faire entendre que le second et le troisième mouvemens se font selon la parade que prend l'adversaire; pour les autres coups, on pourra facilement suppléer à ces explications en prenant le fleuret à la main. Enfin, pour bien apprendre à tromper les parades, il faut que chaque feinte rencontre la parade, ensuite vous les faites sans toucher son fer. C'est le moyen de les apprendre avec facilité.

LISTE DES ABRÉVIATIONS SUIVANTES.

q. ^{te}	signifie	Quarte.
t. ^{ce}	id.	Tierce.
demi-c. ¹ . . .	id.	Demi-Cercle.
qu.	id.	Quinte.
cont. de t. ^{ce}	id.	Contre de Tierce.
cont. de q. ^{te}	id.	Contre de Quarte.
f. ^{te}	id.	Feinte.

quarte et tierce, ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou contre de t. ^{ce} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{ce}	tierce et quarte, ou t. ^{ce} et cont. de tierce. ou cont. de q. ^{te} et tierce. ou deux fois cont. de q. ^{te}
--	---

Feintes de droite, de coupé et un tour d'épée.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte, t. ^{ce} et quarte, ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} et t. ^{ce} ou cont. de t. ^{ce} , q. ^{te} et t. ^{ce} ou deux fois cont. de t. ^{ce} et quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce, quarte et t. ^{ce} ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et q. ^{te} ou cont. de q. ^{te} , t. ^{ce} et q. ^{te} ou deux fois cont. de q. ^{te} et tierce.
--	---

N.° 21. *Feintes de droite, de seconde et le coup droit.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte et quinte, ou q. ^{te} et cont. de demi-c. ¹ ou cont. de t. ^{ce} et demi-c. ¹ ou cont. de t. ^{ce} et cont. de quinte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce et demi-cercle, ou t. ^{ce} et cont. de qu. ou cont. de q. ^{te} et quinte ou cont. de q. ^{te} et contre du demi-cercle.
---	---

Feintes de droite, de seconde et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte et quinte, ou q. ^{te} et cont. demi-c. ¹ ou cont. de t. ^{ce} , demi-c. ¹ ou cont. de t. ^{ce} et contre de quinte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce et demi-cercle, ou tierce et cont. de qu. ou cont. de q. ^{te} et qu. ou cont. de q. ^{te} et contre demi-cercle.
--	---

Feintes de droite , de seconde et le coupé.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe quarte et quinte , ou q. ^{te} et cont. demi-c. ¹ ou cont. de t. ^{ce} et demi-c. ¹ ou cont. de t. ^{ce} et cont. de quinte.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe tierce et demi-cercle , ou t. ^{ce} et cont. de qu. ou cont. de q. ^{te} et qu. ou cont. de q. ^{te} et cont. demi-cercle.
--	--

Feintes de droite , de seconde et la seconde.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe quarte et quinte , ou q. ^{te} et cont. demi-c. ¹ ou cont. de t. ^{ce} et demi-c. ¹ ou cont. de t. ^{ce} et cont. de quinte.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe tierce et demi-cercle , ou t. ^{ce} et cont. de qu. ou cont. de q. ^{te} et qu. ou cont. de q. ^{te} et cont. de demi-cercle.
--	---

N.º 22. Feintes de droite , d'un tour et le dégagement.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe quarte, tierce et q. ^{te} ou q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce} ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de quarte.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe tierce, quarte et t. ^{ce} ou t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de tierce.
--	--

Feinte de droite , d'un tour et le coupé.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe quarte, tierce et q. ^{te} ou q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce} ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de quarte.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe tierce, quarte et t. ^{ce} ou t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de tierce.
--	--

Feintes de droite, d'un tour et la seconde.

<p>Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte, tierce et quarte, ou q.^{te} t.^{te} et cont. de t.^{te} ou cont. de t.^{te} q.^{te} et t.^{te} ou cont. de t.^{te} q.^{te} et cont. de quarte.</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce, quarte et tierce, ou t.^{te} q.^{te} et cont. de q.^{te} ou cont. de q.^{te} t.^{te} et q.^{te} ou cont. de q.^{te} t.^{te} et cont. de tierce.</p>
---	---

N.º 23 Feintes de droite, du liement et le coup droit.

<p>Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise quarte et quarte, ou q.^{te} et cont. de t.^{te} ou cont. de tierce et q.^{te} ou cont. de t.^{te} et cont. de q.^{te}</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise tierce et tierce, ou t.^{te} et cont. de q.^{te} ou cont. de quarte. et t.^{te} ou cont. de q.^{te} et cont. de t.^{te}</p>
--	---

Feintes de droite, du liement et le dégagement.

<p>Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise quarte et quarte, ou q.^{te} et cont. de t.^{te} ou cont. de tierce et q.^{te} ou cont. de t.^{te} et cont. de q.^{te}</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise tierce et tierce, ou t.^{te} et cont. de q.^{te} ou cont. de quarte et t.^{te} ou cont. de q.^{te} et cont. de t.^{te}</p>
--	--

Feintes de droite, du liement et le coupé.

<p>Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise quarte et quarte, ou q.^{te} et cont. de t.^{te} ou cont. de tierce et q.^{te} ou cont. de t.^{te} et cont. de q.^{te}</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise tierce et tierce, ou t.^{te} et cont. de q.^{te} ou cont. de quarte et t.^{te} ou cont. de q.^{te} et cont. de t.^{te}</p>
--	--

Feintes de droite, du liement et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise quarte et quarte, ou q. ^{te} et cont. de t. ^{te} ou cont. de tierce et q. ^{te} ou cont. de t. ^{te} et cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise tierce et tierce, ou t. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de quarte et t. ^{te} ou cont. de q. ^{te} et cont. de t. ^{te}
---	---

Feintes de droite, du liement et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise quarte et quarte, ou q. ^{te} et cont. de t. ^{te} ou cont. de tierce et q. ^{te} ou cont. de t. ^{te} et cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise tierce et tierce, ou t. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de quarte et t. ^{te} ou cont. de q. ^{te} et cont. de t. ^{te}
---	---

Feintes de droite, du liement et le liement.

Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise quarte et quarte, ou q. ^{te} et cont. de t. ^{te} ou cont. de tierce et q. ^{te} ou cont. de t. ^{te} et cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise tierce et tierce, ou t. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de quarte et t. ^{te} ou cont. de q. ^{te} et cont. de t. ^{te}
---	---

N.° 24. Deux feintes de dégagé, et le dégagement (1).

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou t. ^{te} et cont. de t. ^{te} ou cont. de q. ^{te} et t. ^{te} ou deux fois cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de t. ^{te} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{te}
--	--

(1) On appelle vulgairement une deux trois.

Deux feintes de dégagé et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce} ou cont. de q. ^{te} et t. ^{ce} ou deux fois cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de t. ^{ce} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{ce}
--	--

Deux feintes de dégagé et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce} ou cont. de q. ^{te} et t. ^{ce} ou deux fois cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de t. ^{ce} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{ce}
--	--

Deux feintes de dégagé et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, quarte et tierce, ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et q. ^{te} ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} ou deux fois cont. de quarte et tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, tierce et quarte, ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} et t. ^{ce} ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} ou deux fois cont. de tierce et quarte.
--	--

N.º 25. *Feintes de dégagé, de coupé et le dégagement.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce} ou cont. de t. ^{ce} et q. ^{te} ou deux fois cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de t. ^{ce} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{ce}
--	--

Feintes de dégagé, de coupé et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte,	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce,
--	--

ou t. ^{co} et cont. de t. ^{co}	ou q. ^{to} et cont. de q. ^{to}
ou cont. de q. ^{to} et t. ^{co}	ou cont. de t. ^{co} et q. ^{to}
ou deux fois cont. de quarte.	ou deux fois cont. de tierce.

Feintes de dégagé, de coupé et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou t. ^{co} et cont. de t. ^{co} ou cont. de q. ^{to} et t. ^{co} ou deux fois cont de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou q. ^{to} et cont. de q. ^{to} ou cont. de t. ^{co} et q. ^{to} ou deux fois cont. de tierce.
---	--

Feintes de dégagé, de coupé et un tour d'épée.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, quarte et t. ^{co} ou t. ^{co} cont. de t. ^{co} et q. ^{to} ou cont. de q. ^{to} t. ^{co} et q. ^{to} ou deux fois cont. de quarte et tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, tierce et q. ^{to} ou q. ^{to} cont. de q. ^{to} et t. ^{co} ou cont. de t. ^{co} q. ^{to} et t. ^{co} ou deux fois cont. de tierce et quarte.
---	---

N.º 26. Feintes de dégagé, de seconde et le coup droit.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et demi-cercle, ou tierce et cont. de qu. ou cont. de q. ^{to} et qu. ou cont. de q. ^{to} et contre demi-cercle.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et quinte, ou q. ^{to} et cont. demi-c. ^l ou cont. de t. ^{co} demi-c. ^l ou cont. de t. ^{co} et contre de quinte.
---	--

Feintes de dégagé, de seconde et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe	Etant engagé en tierce, ce coup trompe
---	---

tierce et demi-cercle, ou t. ^{co} et cont. de quinte. ou cont. de q. ^{te} et quinte ou cont. de q. ^{te} et contre du demi-cercle.	quarte et quinte, ou q. ^{te} et cont. de demi-c. ^{te} ou cont. de t. ^{co} et demi-c. ^{te} ou cont. de t. ^{co} et cont. de quinte.
--	--

Feintes de dégagé, de seconde et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et demi-cercle. ou t. ^{co} et cont. de qu. ou cont. de q. ^{te} et qu. ou cont. de quarte et cont. demi-cercle.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et quinte, ou q. ^{te} et cont. du d.-c. ^{te} ou cont. de t. ^{co} et d.-c. ^{te} ou cont. de tierce et cont. de quinte.
--	---

N.° 27. *Feintes de coupé, de dégagé et le dégagement (1).*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou t. ^{co} et cont. de tierce. ou cont. de q. ^{te} et tierce. ou deux fois cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou contre de t. ^{co} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{co}
--	---

Feintes de coupé, de dégagé et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou tierce et cont. de t. ^{co} ou cont. de q. ^{te} et t. ^{co} ou deux fois cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou quarte et cont. de q. ^{te} ou cont. de t. ^{co} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{co}
--	--

Feintes de coupé, de dégagé et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe	Etant engagé en tierce, ce coup trompe
---	---

(1) On appelle vulgairement, coupé un deux.

tierce et quarte , ou t. ^{co} et cont. de t. ^{co} ou cont. de q. ^{te} et t. ^{co} ou deux fois cont. de q. ^{te}	quarte et tierce ; ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de t. ^{co} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{co}
--	--

Feintes de coupé, de dégagé et un tour d'épée.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe tierce, quarte et tierce, ou t. ^{co} cont. de t. ^{co} et q. ^{te} ou cont. de q. ^{te} t. ^{co} et q. ^{te} ou deux fois cont. de q. ^{te} et tierce.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quarte, tierce et quarte, ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} et t. ^{co} ou cont. de t. ^{co} q. ^{te} et t. ^{co} ou deux fois cont. de t. ^{co} et quarte.
---	---

N.º 28. *Deux feintes de coupé et le dégagement :*

Etant engagé en quarte , ce coup trompe tierce et quarte , ou t. ^{co} et cont. de t. ^{co} ou cont. de q. ^{te} et t. ^{co} ou deux fois cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quarte et tierce , ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de t. ^{co} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{co}
--	--

Deux feintes de coupé et le coupé.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe tierce et quarte , ou t. ^{co} et cont. de t. ^{co} ou cont. de q. ^{te} et t. ^{co} ou deux fois cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quarte et tierce , ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de t. ^{co} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{co}
--	--

Deux feintes de coupé et la seconde.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe tierce et quarte , ou t. ^{co} et cont. de t. ^{co} ou cont. de q. ^{te} et t. ^{co} ou deux fois cont. de q. ^{te}	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quarte et tierce , ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou cont. de t. ^{co} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{co}
--	--

Deux feintes de coupé et un tour d'épée.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, quarte et tierce, ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et q. ^{te} ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} ou deux fois cont. de quarte et tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, tierce et quarte, ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} et t. ^{ce} ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} ou deux fois cont. de de tierce et quarte.
--	---

N.º 29. feintes de seconde, de droite et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-cercle et tierce, ou d.-c. ¹ et cont. de q. ^{te} ou cont. de qu. et q. ^{te} ou cont. de qu. et cont. de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quinte et quarte, ou qu. et cont. de t. ^{ce} ou cont. de demi-c. ¹ et t. ^{ce} ou cont. de demi-c. ¹ et contre de quarte.
--	---

Feintes de seconde, de droite et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-cercle et tierce, ou demi-c. ¹ et cont. de q. ^{te} ou cont. de qu. et q. ^{te} ou cont. de qu. et cont. de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quinte et quarte, ou qu. et cont. de t. ^{ce} ou cont. de demi-c. ¹ et t. ^{ce} ou cont. de demi-c. ¹ et cont. de quarte.
--	--

Feintes de seconde, de droite et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-cercle et tierce, ou demi-c. ¹ et cont. de q. ^{te} ou cont. de qu. et q. ^{te} ou cont. de qu. et cont. de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quinte et quarte, ou qu. et cont. de t. ^{ce} ou cont. de demi-c. ¹ et t. ^{ce} ou cont. demi-c. ¹ et cont. de quarte.
--	---

Feintes de seconde, de droite et un tour d'épée.

<p>Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-c.¹ t.^{ce} et q.^{te} oud.-c.¹ cont. de q.^{te} et t.^{ce} ou cont. de qu. q.^{te} et t.^{ce} ou cont. de quinte, cont. de tierce et quarte.</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup trompe quinte, q.^{te} et t.^{ce} ou qu. cont. de t.^{ce} et q.^{te} ou cont. de d.-c.¹ t.^{ce} et q.^{te} ou cont. de demi-cercle, cont. de quarte et tierce.</p>
--	--

Feintes de seconde, de droite et le liement (1).

<p>Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-cercle et tierce, oudemi-c.¹ et cont. de q.^{te} ou cont. de qu. et q.^{te} ou cont. de quinte et cont. de tierce.</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup trompe quinte et quarte, ou qu. et cont. de t.^{ce} ou cont. de demi-c.¹ et t.^{ce} ou cont. du demi-cercle et cont. de quarte.</p>
--	---

N.º 30. Feintes d'un tour d'épée, de dégagé et le dégagement.

<p>Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, quarte et t.^{ce} ou t.^{ce} cont. de t.^{ce} et q.^{te} ou t.^{ce} q.^{te} et cont. de q.^{te} ou tierce et deux fois cont. de tierce.</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, t.^{ce} et quarte, ou q.^{te} cont. de q.^{te} et t.^{ce} ou q.^{te} t.^{ce} et cont. de t.^{ce} ou quarte et deux fois cont. de quarte.</p>
---	--

Feintes d'un tour d'épée, de dégagé et le coupé.

<p>Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, quarte et tierce, ou t.^{ce} cont. de t.^{ce} et q.^{te}</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, tierce et quarte, ou q.^{te} cont. de q.^{te} et t.^{ce}</p>
--	--

(1) Voyez la feinte de droite et le liement.

ou t. ^o q. ^o et cont. de q. ^o	ou q. ^o t. ^o et cont. de t. ^o
ou tierce et deux fois cont. de tierce.	ou quarte et deux fois cont. de quarte.

Feintes d'un tour d'épée, de dégagé et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe	Etant engagé en tierce, ce coup trompe
tierce, quarte et tierce, ou t. ^o cont. de t. ^o et q. ^o	quarte, tierce et quarte, ou q. ^o cont. de q. ^o et t. ^o
ou t. ^o q. ^o et cont. de q. ^o	ou q. ^o t. ^o et cont. de t. ^o
ou t. ^o et deux fois cont. de tierce.	ou q. ^o et deux fois cont. de quarte.

Feintes d'un tour d'épée, de dégagé et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe	Etant engagé en tierce, ce coup trompe
t. ^o q. ^o et t. ^o et q. ^o	q. ^o t. ^o q. ^o et t. ^o
ou t. ^o q. ^o cont. de q. ^o et t. ^o	ou q. ^o t. ^o cont. de t. ^o et q. ^o
ou t. ^o cont. de t. ^o q. ^o et t. ^o	ou q. ^o cont. de q. ^o t. ^o et q. ^o
ou t. ^o deux fois cont. de t. ^o et quarte.	ou q. ^o deux fois cont. de q. ^o et tierce.

N.° 31. Feintes d'un tour d'épée, de coupé et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe	Etant engagé en tierce, ce coup trompe
tierce, quarte et tierce, ou t. ^o cont. de t. ^o et q. ^o	quarte, tierce et quarte, ou q. ^o cont. de q. ^o et t. ^o
ou t. ^o q. ^o et cont. de q. ^o	ou q. ^o t. ^o et cont. de t. ^o
ou tierce et deux fois cont. de tierce.	ou quarte et deux fois cont. de quarte.

Feintes d'un tour d'épée, de coupé et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe	Etant engagé en tierce, ce coup trompe
tierce, quarte et tierce,	quarte, tierce et quarte,

ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et q. ^{tes}	ou q. ^{tes} con. de q. ^{tes} et t. ^{ce}
ou t. ^{ce} q. ^{tes} et cont. de q. ^{tes}	ou q. ^{tes} t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce}
ou tierce et deux fois cont. de tierce.	ou quarte et deux fois cont. de quarte.

Feintes d'un tour d'épée, de coupé et la seconde,

Etant engagé en quarte , ce coup trompe tierce, quarte et tierce,	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quarte, tierce et quarte,
ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et q. ^{tes}	ou q. ^{tes} cont. de q. ^{tes} et t. ^{ce}
ou t. ^{ce} q. ^{tes} et cont. de q. ^{tes}	ou q. ^{tes} t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce}
ou tierce et deux fois cont. de tierce.	ou quarte et deux fois cont. de quarte.

Feintes d'un tour d'épée, de coupé et un tour.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe t. ^{ce} q. ^{tes} t. ^{ce} et q. ^{tes}	Etant engagé en tierce , ce coup trompe q. ^{tes} t. ^{ce} q. ^{tes} et t. ^{ce}
ou t. ^{ce} q. ^{tes} cont. de q. ^{tes} et t. ^{ce}	ou q. ^{tes} t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et q. ^{tes}
ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} q. ^{tes} et t. ^{ce}	ou q. ^{tes} cont. de q. ^{tes} t. ^{ce} et q. ^{tes}
ou t. ^{ce} deux fois cont. de t. ^{ce} et quarte.	ou q. ^{tes} deux fois cont. de q. ^{tes} et tierce.

N.º 32. Feintes d'un tour d'épée, de seconde et le coup droit.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe tierce, quarte et qu.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quarte, t. ^{ce} et demi.-c. ¹
ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et d.-c. ¹	ou q. ^{tes} cont. de q. ^{tes} et qu.
ou t. ^{ce} q. ^{tes} et cont. d.-c. ¹	ou q. ^{tes} t. ^{ce} et cont. de qu.
ou tierce, cont. de tierce et cont. de quinte.	ou quarte cont. de quarte et cont. de demi.-c. ¹

Feintes d'un tour d'épée, de seconde et le coupé.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe	Etant engagé en tierce , ce coup trompe
--	--

tierce , quarte et qu.	quarte , tierce et d.-c. ¹
ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et d.-c. ¹	ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} et qu.
ou t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de d.-c. ¹	ou q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de qu.
ou tierce cont. de tierce	ou quarte cont. de quarte
et cont. de quinte.	et cont. de demi-c. ¹

Feintes d'un tour d'épée , de seconde et la seconde.

Etant engagé en quarte ,	Etant engagé en tierce ,
ce coup trompe	ce coup trompe
tierce , quarte et qu.	quarte , t. ^{ce} et demi-c. ¹
ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et d.-c. ¹	ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} et qu.
ou t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de d.-c. ¹	ou q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de qu.
ou tierce cont. de tierce	ou quarte cont. de quarte
et cont. de quinte.	et cont. de demi-c. ¹

N.º 33. Deux feintes d'un tour d'épée et le dégagement.

Etant engagé en quarte ,	Etant engagé en tierce ,
ce coup trompe	ce coup trompe
t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} ,	q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} ,
ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} t. ^{ce} et q. ^{te}	ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} q. ^{te} et t. ^{ce}
ou t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce}	ou q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de q. ^{te}
ou tierce cont. de tierce ,	ou quarte cont. de quarte
tierce et cont. de t. ^{ce} .	q. ^{te} et cont. de quarte.

Deux feintes d'un tour d'épée et le coupé.

Etant engagé en quarte ,	Etant engagé en tierce ,
ce coup trompe	ce coup trompe
t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te}	q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce}
ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} t. ^{ce} et q. ^{te}	ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} q. ^{te} et t. ^{ce}
ou t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce}	ou q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de q. ^{te}
ou t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce} t. ^{ce}	ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} q. ^{te}
et cont. de tierce.	et cont. de quarte.

Deux feintes d'un tour d'épée et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} t. ^{ce} et q. ^{te} ou t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de t. ^{ce} ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} t. ^{ce} et contre de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} q. ^{te} et t. ^{ce} ou q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} q. ^{te} et cont. de quarte.
---	--

N. 34. Feintes du liement, de droite et le coup droit.

Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise quarte, ou contre de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise tierce, ou contre de quarte.
--	--

Feintes du liement, de droite et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.
--	--

Feintes du liement, de droite et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompé quarte, ou contre de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompé tierce, ou contre de quarte.
--	--

Feintes du liement, de droite et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.
--	--

Feintes du liement, de droite et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte et tierce, ou cont. de tierce et q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce et quarte, ou cont. de quarte et t. ^{te}
--	--

Feintes du liement, de droite et le liement.

Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise quarte, ou contre de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise tierce, ou contre de quarte.
--	--

N.º 35. Feintes du liement, de dégagé et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de dégagé et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de dégagé et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de dégagé et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou cont. de quarte et t. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou cont. de tierce et q. ^{te}
--	--

Feintes du liement, de dégagé et le liement (1).

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou cont. de quarte et t. ^o	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou cont. de tierce et q. ^o
---	---

N.° 36. Feintes du liement, de coupé et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de coupé et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de coupé et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de coupé et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou cont. de quarte et t. ^o	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou cont. de tierce et q. ^o
---	---

(1) Voyez la feinte de droite et le liement pag. 143.

Feintes du liement, de droite et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte et tierce, ou cont. de tierce et q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce et quarte, ou cont. de quarte et t. ^{te}
--	--

Feintes du liement, de droite et le liement.

Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise quarte, ou contre de tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise tierce, ou contre de quarte.
--	--

N.º 35. Feintes du liement, de dégagé et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de dégagé et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de dégagé et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de dégagé et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou cont. de quarte et t. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou cont. de tierce et q. ^{te}
--	--

Feintes du liement, de dégagé et le liement (1).

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou cont. de quarte et t. ^o	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou cont. de tierce et q. ^o
---	---

N.° 36. *Feintes du liement, de coupé et le dégagement.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de coupé et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de coupé et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, ou contre de quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, ou contre de tierce.
--	--

Feintes du liement, de coupé et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou cont. de quarte et t. ^o	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou cont. de tierce et q. ^o
---	---

(1) Voyez la feinte de droite et le liement pag. 143.

N.º 37. *Feintes du liement , de seconde et le coup droit.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-cercle, ou contre de quinte.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quinte , ou contre de demi-cercle.
---	---

Feintes du liement , de seconde et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-cercle , ou cont. de quinte.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quinte , ou cont. de demi-cercle.
---	--

Feintes du liement , de seconde et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-cercle, ou contre de quinte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quinte , ou contre de demi-cercle.
---	--

N.º 38. *Feintes du liement , d'un tour et le dégagement*

Etant engagé en quarte , ce coup trompe tierce et quarte , ou tierce et cont. de t. ^{ce}	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quarte et tierce , ou quarte et cont. de q. ^{te}
--	--

Feintes du liement , d'un tour et le coupé.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou tierce et cont. de t. ^{ce}	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quarte et tierce, ou quarte et cont. de q. ^{te}
--	---

Feintes du liement , d'un tour et la seconde.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou tierce et cont. de t. ^{ce}	Etant engagé en tierce , ce coup trompe quarte et tierce , ou quarte et cont. de q. ^{te}
--	--

Feintes

Feintes du liement, d'un tour et un tour.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, quarte et tierce, ou t. ^{co} , cont. de t. ^{co} et q. ^{co}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, tierce et quarte, ou q. ^{co} , cont. de q. ^{co} et t. ^{co}
---	---

Feintes du liement, d'un tour et le liement (1).

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et quarte, ou tierce et cont. de t. ^{co}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et tierce, ou quarte et cont. de q. ^{co}
--	--

N.º 39. Le battement, feinte de droite et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte et quarte, ou tierce et cont. de t. ^{co}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce et tierce, ou quarte et cont. de q. ^{co}
--	--

N.º 40. Le battement, la pression, le froissement et l'engagement trompent les mêmes parades, et on exécute aussi tout ce que produit la feinte du liement, feinte de droite et le coup droit (*Voyez pag. 140*). On peut également produire une attaque par plusieurs mouvemens en employant ensemble la pression et le battement, ainsi que l'engagement.

N.º 41. Feintes de quarte en dessous, de droite et le dégagement.

Ce coup trompé demi-cercle et tierce,
ou demi-cercle et contre de quarte.

ou contre de quinte et quarte,
ou contre de quinte et contre de tierce.

F.^o de quarte en dessous, de droite et le coupé.

Ce coup trompe demi-cercle et tierce,
ou demi-cercle et contre de quarte,
ou contre de quinte et quarte,
ou contre de quinte et contre de tierce.

F.^o de quarte en dessous, de droite et la seconde.

Ce coup trompe demi-cercle et tierce,
ou demi-cercle et contre de quarte,
ou contre de quinte et quarte,
ou contre de quinte et contre de tierce,

Feintes de quarte endessous, de droite et un tour.

Ce coup trompe demi-cercle, tierce et quarte,
ou demi-cercle, contre de quarte et tierce,
ou contre de quinte, quarte et tierce,
ou contre de quinte, contre de tierce et quarte.

F.^o de quarte en dessous, de droite et le liement.

Ce coup trompe demi-cercle et tierce,
ou demi-cercle et contre de quarte,
ou contre de quinte et quarte,
ou contre de quinte et contre de tierce.

*N.^o 42. Feintes de quarte endessous, de dégagé
et le coup droit.*

Ce coup trompe demi-cercle et quinte,
ou demi-cercle et contre de demi-cercle,
ou contre de quinte et demi-cercle,
ou deux fois contre de quinte,

Feintes de quarte en dessous , de dégagé et le dégagement.

Ce coup trompe demi-cercle et quinte,
ou demi-cercle et contre de demi-cercle,
ou contre de quinte et demi-cercle,
ou deux fois contre de quinte.

Feintes de quarte en dessous , de dégagé et le coupé.

Ce coup trompe demi-cercle et quinte,
ou demi-cercle et contre de demi-cercle,
ou contre de quinte et demi-cercle,
ou deux fois contre de quinte.

Feintes de quarte en dessous , de dégagé et la seconde.

Ce coup trompe demi-cercle et quinte,
ou demi-cercle et contre de demi-cercle,
ou contre de quinte et demi-cercle,
ou deux fois contre de quinte.

N. B. Les coups qui trompent le demi-cercle, trompent aussi la prime; cette feinte se fait aussi bien étant engagé en quarte, qu'en tierce.

**PARADES TROMPÉES PAR LES FEINTES
ET LA BOTTE, FORMANT DES COUPS DE QUATRE
MOUVEMENS.**

N.º 43. *Feintes de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement (1).*

Etant engagé en quarte,		Etant engagé en tierce,
ce coup trompe		ce coup trompe

(1) On appelle vulgairem. tirer droit une-deux-trois.

quarte, tierce et q. ^{te}	tierce, quarte et tierce.
ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} et t. ^{ce}	ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et q. ^{te}
ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce}	ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te}
ou cont. det. ^{ce} q. ^{te} et cont.	ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et
de quarte.	cont. de tierce.

Feintes de droite, deux feintes de dégagé et le dégagé

Feintes de droite, deux feintes de dégagé et le coupé.

Feintes de droite, deux f.^{es} de dégagé et la seconde.

Feintes de droite, deux feintes de dégagé et un tour.

Feintes de droite, de dégagé, de coupé et le dégagé.

Feintes de droite, de dégagé, de coupé et le coupé.

Feintes de droite, de dégagé, de coupé et la seconde.

Feintes de droite, de dégagé, de coupé et un tour.

Ces sept coups trompent les mêmes parades, que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes de droite, de dégagé, de seconde et le coup droit.

Etant engagé en quarte,	Etant engagé en tierce,
ce coup trompe	ce coup trompe
quarte, t. ^{ce} et demi-c. ^l	tierce, quarte et qu.
ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} et qu.	ou t. ^{ce} cont. det. ^{ce} et d.-c. ^l
ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et qu.	ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et d.-c. ^l
ou cont. det. ^{ce} q. ^{te} et cont.	ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et
demi-cercle.	cont. de quarte.

Feintes de droite, de dégagé, de seconde et le coupé.

F.^{es} de droite de dégagé, de seconde et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades, que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes de droite, de dégagé, d'un tour et le dégagement.

Etant engagé en quarte,	Etant engagé en tierce,
ce coup trompe	ce coup trompe

q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} ,	t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} ,
ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} .	ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} .
ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te}	ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce}
ou deux fois cont. de t. ^{ce}	ou deux fois cont. de q. ^{te}
quarte et tierce.	tierce et quarte.

Feintes de droite, de dégagé, d'un tour et le coupé.

F.^{es} de droite, de dégagé, d'un tour et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades, que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.^o 44. Feintes de droite, de coupé, de dégagé et le dégagement. (*Voyez page 211.*)

Feintes de droite, de coupé, de dégagé et le coupé.

F.^{es} de droite, de coupé, de dégagé et la seconde.

Feintes de droite, de coupé, de dégagé et un tour.

Feintes de droite, deux feinte de coupé et le dégagé

Feintes de droite, deux feintes de coupé et le coupé.

Feinte de droite, deux f.^{es} de coupé et la seconde.

Feinte de droite, deux feintes de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que trompent, feinte de droite, deux feintes de dégagés et le dégagement.

Feintes de droite, de coupé, de seconde et le coup droit.

Etant engagé en quarte,	Etant engagé en tierce,
ce coup trompe,	ce coup trompe
quarte, t. ^{ce} et demi-c. ¹	tierce, quarte et qu. ^{te} ,
ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} et qu.	ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et d. ¹ -c. ¹ ,
ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} et qu.	ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} et d.-c. ¹ ,
ou deux fois contre de	ou deux fois contre de
tierce et demi-cercle.	quarte et quinte.

Feintes de droite, de coupé, de seconde et le coupé.

Feintes de droite, de coupé, de seconde et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes de droite , de coupé , d'un tour et le dégagement.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe quarte, t. ^{co} , q. ^{to} et t. ^{co} , ou q. ^{to} cont. de q. ^{to} t. ^{co} et q. ^{to} ou cont. de t. ^{co} q. ^{to} t. ^{co} et q. ^{to} ou deux fois contre de tierce, quarte et tierce.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe tierce, q. ^{to} , t. ^{co} , et q. ^{to} , ou t. ^{co} cont. de t. ^{co} q. ^{to} et t. ^{co} ou cont. de q. ^{to} t. ^{co} q. ^{to} et t. ^{co} ou deux fois contre de quarte, tierce et q. ^{to}
--	---

Feintes de droite, de coupé, d'un tour et le coupé.
F.^{co} de droite, de coupé, d'un tour et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.º 45. *Feintes de droite , de seconde , de droite et le dégagement.*

Etant engagé en quarte , ce coup trompe quarte, quinte et q. ^{to} , ou q. ^{to} , cont. de d.-c. ^l et t. ^{co} , ou cont. de t. ^{co} d.-c. ^l et t. ^{co} ou cont. de tierce, cont. de quinte et quarte.	Etant engagé en tierce , ce coup trompe tierce, demi-c. ^l et t. ^{co} , ou t. ^{co} cont. de qu. et q. ^{to} , ou cont. de q. ^{to} qu. et q. ^{to} , ou cont. de quarte, cont. de demi-cercle et t. ^{co} .
---	---

Feintes de droite, de seconde, de droite et le coupé.
Feintes de droite, de seconde, de droite et la seconde.
Feintes de droite, de seconde, de droite et un tour.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.º 46. Feintes de droite, d'un tour, de dégagé et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte, t. ^{ce} , q. ^{te} et t. ^{ce} , ou q. ^{te} t. ^{ce} cont. det. ^{ce} et q. ^{te} ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} ou cont. de tierce, quarte, cont. de quarte et t. ^{ce} .	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce, q. ^{te} , t. ^{ce} et q. ^{te} ou t. ^{ce} , q. ^{te} , c. de q. ^{te} et t. ^{ce} ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} ou cont. de quarte, tierce cont. de tierce et q. ^{te}
---	--

F.^{tes} de droite, d'un tour, de dégagé et le coupé.

Feintes de droite d'un tour, de dégagé et la seconde.

Feintes de droite, d'un tour, de dégagé et un tour.

Feintes de droite, d'un tour, de coupé et le dégagé.

Feintes de droite, d'un tour, de coupé et le coupé.

Feintes de droite, d'un tour, de coupé et la seconde.

Feintes de droite, d'un tour, de coupé et un tour.

Ces sept coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes de droite, d'un tour, de seconde et le coup droit.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte, t. ^{ce} , q. ^{te} et qu. ou q. ^{te} t. ^{ce} cont. det. ^{ce} et d.-c. ¹ ou cont. det. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et d.-c. ¹ ou cont. de tierce, quarte, cont. de quarte et qu.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce, q. ^{te} t. ^{ce} et d.-c. ¹ ou t. ^{ce} , q. ^{te} , cont. de q. ^{te} et qu. ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et qu. ou cont. de quarte, tierce, cont. de tierce et d.-c. ¹
--	--

Feintes de droite, d'un tour, de seconde et le coupé.

F.^{tes} de droite, d'un tour, de seconde et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.° 47. *Feintes de droite, du liement, de droite et le dégagement.*

<p>Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise la première parade et trompe la seconde, quarte et quarte, ou quarte et cont. de t.^o, ou cont. de tierce et t.^o, ou cont. de t.^o et cont. de q.^o</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise la première parade et trompe la seconde, tierce et tierce, ou tierce, et cont. de q.^o, ou cont. de quarte et q.^o, ou cont. de q.^o et cont. de t.^o</p>
--	---

Feintes de droite, du liement, de droite, et le coupé,

Feintes de droite, du liement, de droite et la seconde,

Feintes de droite, du liement, de droite et un tour,

Feintes de droite, du liement, de dégagé et le dégagé,

Feintes de droite, du liement, de dégagé et le coupé.

F.^{tes} de droite, du liement, de dégagé et la seconde,

Feintes de droite, du liement, de dégagé et un tour.

Feintes de droite, du liement, de coupé et le dégagé,

Feintes de droite, du liement, de coupé et le coupé.

F.^{tes} de droite, du liement, de coupé et la seconde,

Feintes de droite, du liement, de coupé et un tour.

Ces onze coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes de droite, du liement, de seconde et le coup droit.

<p>Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise la première parade et trompe la seconde, quarte et demi-cercle, ou q.^o et cont. de qu., ou cont. de tierce et qu.^o, ou cont. de t.^o et cont. de demi-cercle.</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise la première parade et trompe la seconde, tierce et quinte, ou t.^o et cont. de d.-c.¹, ou cont. de q.^o et d.-c.¹, ou cont. de q.^o et cont. de quinte.</p>
---	---

F.^{tes} de droite, du liement, de seconde et de coupé;
F.^{tes} de droite, du liement, de seconde et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes de droite, du liement, d'un tour et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup maîtrise la première parade et trompe les deux dernières, quarte, tierce et q. ^{tes} ou cont. de t. ^{tes} q. ^{tes} et t. ^{tes}	Etant engagé en tierce, ce coup maîtrise la première parade et trompe les deux dernières, tierce, quarte et t. ^{tes} ou cont. de q. ^{tes} t. ^{tes} et q. ^{tes}
--	--

Feintes de droite, du liement, d'un tour et le coupé.
Feintes de droite, du liement, d'un tour et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.º 48. Deux feintes de dégagé, feinte de dégagé et le dégagement (1).

- Deux feintes de dégagé, feinte de dégagé et le coupé.
- Deux f.^{tes} de dégagé, feinte de dégagé et la seconde.
- Deux feintes de dégagé, feinte de dégagé et un tour.
- Deux f.^{tes} de dégagé, f.^{tes} de coupé et le dégagement.
- Deux feintes de dégagé, feinte de coupé et le coupé.
- Deux f.^{tes} de dégagé, feinte de coupé et la seconde.
- Deux feintes de dégagé, feinte de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que feintes de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement (Voyez pag. 211).

(1) On appelle vulgairement, une-deux et une-deux.

Deux feintes de dégagé, de seconde et le coup droit.
Deux feintes de dégagé, de seconde et le coupé.
Deux feintes de dégagé, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit (*Voyez pag. 212*).

Deux f.^{tes} de dégagé, f.^{te} d'un tour et le dégagement.
Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour et le coupé.
Deux f.^{tes} de dégagé, feinte d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que feinte de droite, feinte de dégagé, feinte d'un tour et le dégagement (*Voyez pag. 212*).

N.° 49) Feintes de dégagé, de coupé, de dégagé et le dégagement.

Feintes de dégagé, de coupé, de dégagé et le coupé.

F.^{tes} de dégagé, de coupé, de dégagé et la seconde.

Feintes de dégagé, de coupé, de dégagé et un tour.

F.^{tes} de dégagé, deux f.^{tes} de coupé et le dégagement.

Feinte de dégagé, deux feintes de coupé et le coupé.

F.^{tes} de dégagé, deux feintes de coupé et la seconde.

Feinte de dégagé, deux feintes de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que feintes de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement (*Voyez pag. 211*).

F.^{tes} de dégagé, de coupé, de seconde et le coup droit.

Feintes de dégagé, de coupé, de seconde et le coupé.

F.^{tes} de dégagé, de coupé, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades ,
que feinte de droite , feinte de dégagé , feinte de
seconde et le coup droit (*Voyez page 212.*)

Feintes de dégagé, de coupé, d'un tour et le dégagé.
Feintes de dégagé, de coupé, d'un tour et le coupé.
Feintes de dégagé, de coupé, d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades
que feinte de droite, feinte de dégagé, feinte
d'un tour et le dégagement. (*Voyez page 212.*)

N.º 50. Feintes de dégagé , de seconde , de droite
et le dégagement.

Feintes de dégagé , de seconde , de droite et le coupé.
F.º de dégagé, de seconde, de droite et la seconde.
Feintes de dégagé, de seconde, de droite et un tour.

Ces quatre coups trompent les mêmes parades ,
que feinte de droite , feinte de seconde , feinte de
droite et le dégagement. (*Voyez page 214.*)

N.º 51. Feintes de dégagé , d'un tour , de dégagé
et le dégagement.

Feintes de dégagé, d'un tour, de dégagé et le coupé.
F.º de dégagé, d'un tour, de dégagé et la seconde.
Feintes de dégagé, d'un tour, de dégagé et un tour.
Feintes de dégagé, d'un tour, de coupé et le dégagé.
Feintes de dégagé, d'un tour, de coupé et le coupé.
Feintes de dégagé, d'un tour, de coupé et la seconde.
Feintes de dégagé, d'un tour, de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades

que feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de dégagé et le dégagement. (*Voyez page 215.*)

F^{te} de dégagé, d'un tour, de seconde et le coup droit.

Feintes de dégagé, d'un tour, de seconde, et le coupé.

F^{tes} de dégagé, d'un tour, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades, que feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de seconde et le coup droit. (*Voyez page 215.*)

Feinte de coupé, deux feintes de dégagé et le dégagé.

Feinte de coupé, deux feintes de dégagé et le coupé.

F^{te} de coupé, deux feintes de dégagé et la seconde.

Feinte de coupé, deux feintes de dégagé et un tour.

Feintes de coupé, de dégagé, de coupé et le dégagé.

Feintes de coupé, de dégagé, de coupé et le coupé.

Feintes de coupé, de dégagé, de coupé et la seconde.

Feintes de coupé, de dégagé, de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que feinte de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement. (*Voyez page 211.*)

Deux f^{tes} de coupé, f^{te} de seconde et le coup droit.

Deux feintes de coupé, feinte de seconde et le coupé.

Deux f^{tes} de coupé, f^{te} de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades, que feinte de droite, feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit. (*Voyez page 212.*)

Deux feintes de coupé, feinte d'un tour et le dégagé.

Deux feintes de coupé, feinte d'un tour et le coupé.

Deux feintes de coupé, feinte d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades ,
que feinte de droite , feinte de dégagé , feinte d'un
tour et le dégagement. (*Voyez page 212*).

N.º 53. Deux feintes de coupé , feinte de dégagé
et le dégagement.

Deux feintes de coupé , feinte de dégagé et le coupé.

Deux feintes de coupé , feinte de dégagé et la seconde.

Deux feintes de coupé , feinte de dégagé et un tour.

Deux feintes de coupé , feinte de coupé et le dégagé.

Deux feintes de coupé , feinte de coupé et le coupé.

Deux feintes de coupé , feinte de coupé et la seconde.

Deux feintes de coupé , feinte de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades ,
que feintes de droite , deux feintes de dégagé et le
dégagement. (*Voyez page 211.*)

F.^{tes} de coupé , de dégagé , de seconde et le coup droit.

Feintes de coupé , de dégagé , de seconde et le coupé.

F.^{tes} de coupé , de dégagé , de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades
que feinte de droite , feinte de dégagé , feinte de
seconde et le coup droit. (*Voyez pag. 212.*)

F.^{tes} de coupé , de dégagé , d'un tour et le dégagé.

Feintes de coupé , de dégagé , d'un tour et le coupé.

F.^{tes} de coupé , de dégagé , d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades
que feinte de droite , feinte de dégagé , feinte
d'un tour et le dégagement. (*Voy. p. 212.*)

N.º 54. Feintes de coupé, de seconde, de droite et le dégagement.

Feintes de coupé, de seconde, de droite et le coupé.

Feintes de coupé, de seconde, de droite et la seconde.

Feinte de coupé, de seconde, de droite et un tour.

Ces quatre coups trompent les mêmes parades que feinte de droite, feinte de seconde, feinte de droite et le dégagement (*Voy. pag. 214.*)

N.º 55. Feintes de coupé, d'un tour, de coupé et le dégagement.

Feintes de coupé, d'un tour, de dégagé et le coupé.

Feintes de coupé, d'un tour, de dégagé et la seconde.

Feintes de coupé, d'un tour, de dégagé et un tour.

Feintes de coupé, d'un tour, de coupé et le dégagé.

Feintes de coupé, d'un tour, de coupé et le coupé.

Feintes de coupé, d'un tour, de coupé et la seconde.

Feintes de coupé, d'un tour, de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de dégagé et le dégagement (*Voyez pag. 214.*)

F^{tes} de coupé, d'un tour, de seconde et le coup droit.

Feintes de coupé, d'un tour, de seconde et le coupé.

F^{tes} de coupé, d'un tour, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de seconde et le coup droit (*Voyez pag. 215.*)

N.º 56. *Feintes de seconde, de droite, de dégagé et le dégagement.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-cercle t. ^{co} et q. ^{co} ou d.-c ¹ cont. de q. ^{co} et t. ^{co} ou cont. de qu. q. ^{co} et t. ^{co} ou cont. de qu. et cont. de tierce et quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quinte, quarte et tierce, ou qu. cont. de t. ^{co} et q. ^{co} , ou cont. de d.-c ¹ t. ^{co} et q. ^{co} , ou cont. de demi-cercle, contre de quarte et t. ^{co}
---	--

Feintes de seconde, de droite, de dégagé et le coupé.

F.^{tes} de seconde, de droite, de dégagé et la seconde.

Feintes de seconde, de droite, de dégagé et un tour.

F.^{tes} de seconde, de droite, de coupé et le dégagé.

Feintes de seconde, de droite, de coupé et le coupé.

F.^{tes} de seconde, de droite, de coupé et la seconde.

Feintes de seconde, de droite, de coupé et un tour.

Ces sept coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes de seconde, de droite, de seconde et le coup droit.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe demi-c ¹ , t. ^{co} et d.-c. ¹ , ou d.-c ¹ cont. de q. ^{co} et qu. ou cont. de qu. q. ^{co} et qu. ou cont. de qu. cont. de tierce et demi-cercle.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quinte, quarte et qu. ou qu. cont. de t. ^{co} et d.-c. ¹ , ou cont. de d.-c ¹ t. ^{co} et d.-c. ¹ , ou cont. de d.-c ¹ , cont. de quarte et quinte.
---	---

Feintes de seconde, de droite, d'un tour et le coupé.

F.^{tes} de seconde, de droite, de seconde et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

F.^{tes} de seconde, de droite, d'un tour et le dégag.^t

Feintes de seconde, de droite, d'un tour et le coupé.

F.^{tes} de seconde, de droite, d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que feinte de seconde, feinte de droite, feinte de dégagé et le dégagement (*Voyez pag. 223*).

N.^o 57. *Feinte d'un tour, deux feintes de dégagé et le dégagement.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, q. ^{te} , t. ^{ce} et q. ^{te} , ou t. ^{ce} , q. ^{te} , cont. de q. ^{te} et t. ^{ce} , ou tierce, quarte et deux fois contre de tierce.	Etant engagé en tierce ; ce coup trompe quarte, t. ^{ce} , q. ^{te} et t. ^{ce} ; ou q. ^{te} , t. ^{ce} , cont. de t. ^{ce} , et q. ^{te} , ou quarte, tierce, et deux fois contre de quarte.
---	---

Feinte d'un tour, deux feintes de dégagé et le coupé.

Feinte d'un tour, deux f.^{tes} de dégagé et la seconde.

Feinte d'un tour, deux feintes de dégagé et un tour.

F.^{tes} d'un tour, de dégagé, de coupé et le dégag.^t

Feintes d'un tour, de dégagé, de coupé et le coupé.

F.^{tes} d'un tour, de dégagé, de coupé et la seconde.

Feintes d'un tour, de dégagé, de coupé et un tour.

Ces sept coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes d'un tour, de dégagé, de seconde et le coup droit.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe t. ^{ce} , q. ^{te} , t. ^{ce} et demi-c. ^t , ou t. ^{ce} q. ^{te} cont. de q. ^{te} et qu. ou t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et cont. de qu.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, t. ^{ce} , q. ^{te} et qu. ou q. ^{te} t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} et d.-c. ^t ou q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et cont. de d.-c. ^t
---	---

F.^{tes}

F. ^{tes} d'un tour, de dégagé, de seconde et le coupé.

F. ^{tes} d'un tour, de dégagé, de seconde et la seconde.

F. ^{tes} d'un tour, de dégagé, de seconde et un tour.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

F. ^{tes} d'un tour, de dégagé, d'un tour et le dégag. ^t

F. ^{tes} d'un tour, de dégagé, d'un tour et le coupé.

F. ^{tes} d'un tour, de dégagé, d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que feinte d'un tour, deux feintes de dégagé et le dégagement. (*Voyez page 224.*)

N.° 58. Feintes d'un tour, de coupé, de dégagé et le dégagement.

Feintes d'un tour, de coupé, de dégagé et le coupé.

F. ^{tes} d'un tour, de coupé, de dégagé et la seconde.

Feintes d'un tour, de coupé, de dégagé et un tour.

Feinte d'un tour, deux f. ^{es} de coupé et le dégag. ^t

Feinte d'un tour, deux feintes de coupé et le coupé.

Feinte d'un tour, deux feintes de coupé et la seconde.

Feinte d'un tour, deux feintes de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que feinte d'un tour, deux feintes de dégagé et le dégagement (*Voyez pag. 224*).

F. ^{tes} d'un tour, de coupé, de seconde et le coup droit.

Feintes d'un tour, de coupé, de seconde et le coupé.

F. ^{tes} d'un tour, de coupé, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que feinte d'un tour, feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit (*Voyez pag. 224*).

Feintes d'un tour, de coupé, d'un tour et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe t. ^{ce} , q. ^{te} , t. ^{ce} , q. ^{te} et t. ^{ce} , ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te} ou tierce, deux fois cont. de tierce, tierce et q. ^{te} .	Etant engagé en tierce, ce coup trompe q. ^{te} , t. ^{ce} , q. ^{te} , t. ^{ce} et q. ^{te} , ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce} ou quarte, deux fois cont. de quarte, q. ^{te} et t. ^{ce} .
--	--

Feintes d'un tour, de coupé, d'un tour et le coupé.

Feintes d'un tour, de coupé, d'un tour et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.º 59. *Feintes d'un tour, de seconde, de droite et le dégagement.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce, q. ^{te} , qu. et q. ^{te} , ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} d.-c. ¹ et t. ^{ce} ou t. ^{ce} q. ^{te} cont. de d.-c. ¹ et t. ^{ce} ou tierce, cont. de tierce, cont. de quinte et q. ^{te} .	Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte, t. ^{ce} , d.-c. ¹ et t. ^{ce} , ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} qu. et q. ^{te} ou q. ^{te} t. ^{ce} cont. de qu. et q. ^{te} ou quarte, cont. de quarte, cont. de d.-c. ¹ et t. ^{ce} .
---	--

Feintes d'un tour, de seconde, de droite et le coupé.

F.^{tes} d'un tour, de seconde, de droite et la seconde.

Feintes d'un tour, de seconde, de droite et un tour.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.º 60. *Feintes du liement, de droite, de dégagé et le dégagemnt.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe quarte et tierce, ou q. ^{te} et cont. de q. ^{te} ou contre de t. ^{ce} et q. ^{te} ou deux fois cont. de t. ^{ce}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe tierce et quarte, ou t. ^{ce} et cont. de tierce. ou cont. de q. ^{te} et tierce. ou deux fois cont. de q. ^{te}
---	--

F.^{tes} du liement, de droite, de dégagé et le coupé.

F.^{tes} du liement, de droite, de dégagé et la seconde.

Feintes du liement, de droite, de dégagé et un tour.

F.^{tes} du liement, de droite, de coupé et le dégagé.

Feintes du liement, de droite, de coupé et le coupé.

F.^{tes} du liement, de droite, de coupé et la seconde.

Feintes de liement, de droite, de coupé et un tour.

Ces sept coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes du liement, de droite, de seconde et le coup droit.

Etant engagé en tierce, ce coup trompe quarte et quinte, ou q. ^{te} et cont. du d.-c. ¹ ou cont. de t. ^{ce} et d.-c. ¹ ou cont. de tierce et cont. de quinte.	Etant engagé en quarte, ce coup trompe tierce et demi-cercle. ou t. ^{ce} et cont. de qu. ou cont. de q. ^{te} et qu. ou cont. de quarte et cont. de demi-cercle.
---	---

Feintes du liement, de droite, de seconde et le coupé.

F.^{tes} du liement, de droite, de seconde et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Feintes du liement , de droite , d'un tour et le dégagement.

Etant engagé en quarte , ce coup trompe	Etant engagé en tierce , ce coup trompe
quarte, tierce et quarte, ou q. ^{te} t. ^{te} et cont. de t. ^{te}	tierce, quarte et tierce, ou t. ^{te} q. ^{te} et cont. de q. ^{te}
ou cont. de t. ^{te} q. ^{te} et t. ^{te}	ou cont. de q. ^{te} t. ^{te} et q. ^{te}
ou cont. de t. ^{te} q. ^{te} et cont. de quarte.	ou cont. de q. ^{te} t. ^{te} et cont. de tierce.

Feintes du liement, de droite, d'un tour et le coupé.
F.^{tes} du liement, de droite, d'un tour et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.º 61. Feinte du liement, deux feintes de dégagé et le dégagement.

Feinte du liement, deux feintes de dégagé et le coupé.

Feinte du liement, deux f.^{tes} de dégagé et la seconde.

Feinte du liement, deux feintes de dégagé et un tour.

F.^{tes} du liement, de dégagé, de coupé et le dégagé.

Feintes du liement, de dégagé, de coupé et le coupé.

F.^{tes} du liement, de dégagé, de coupé et la seconde.

Feintes du liement, de dégagé, de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que feinte de liement, feinte de droite, feinte de dégagé et le dégagement (*Voyez pag. 227*).

F.^{tes} du liement, de dégagé, de seconde et le coup dr.

F.^{tes} du liement, de dégagé, de seconde et le coupé.

F.^{tes} du liement, de dégagé, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que feinte du liement, feinté de droite, feinte de seconde et le coup droit (*Voyez pag. 227*).

F^{tes} du liement, de dégagé, d'un tour et le dégagé.
Feintes du liement, de dégagé, d'un tour et le coupé.
F^{tes} du liement, de dégagé, d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que feinte du liement, feinte de droite, feinte d'un tour et le dégagement (*Voyez pag. 228*).

N.° 62. Feintes de liement, de coupé, de dégagé et le dégagement.

Feintes du liement, de coupé, de dégagé et le coupé.

F^{tes} du liement, de coupé, de dégagé et la seconde.

Feintes du liement, de coupé, de dégagé et un tour.

F^{es} du liement, deux f. ^{tes} de coupé et le dégagé.

Feinte du liement, deux feintes de coupé et le coupé.

F^{es} du liement, deux f. ^{tes} de coupé et la seconde.

Feinte du liement, deux f. ^{tes} de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que feinte du liement, feinte de droite, feinte de dégagé et le dégagement (*Voyez pag. 227*).

F^{tes} du liement, de coupé, de seconde et le coup dr.

Feintes du liement, de coupé, de seconde et le coupé.

Feintes du liement, de coupé, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades

que feinte du liement , feinte de droite , feinte de seconde et le coup droit (*Voyez page 227.*)

Feintes du liement , de coupé , d'un tour et le dégagement.

Feintes du liement , de coupé d'un tour et le coupé.

Feintes du liement , de coupé , d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades , que feinte du liement , feinte de droite , feinte d'un tour et le dégagement. (*Voyez page 228.*)

N.º 63. Feintes du liement , de seconde , de droite et le dégagement.

Feintes du liement , de seconde , de droite et le coupé.

F^{tes} du liement , de seconde , de droite et la seconde.

Feintes du liement , de secondé , de droite et un tour.

Ces quatre coups trompent les mêmes parades que feinte de droite , feinte de seconde , feinte de droite et le dégagement. (*Voyez page 214.*)

F^{tes} du liement , d'un tour , de dégagé et le dégag.^t

Feintes du liement , d'un tour , de dégagé et le coupé.

F^{tes} du liement , d'un tour , de dégagé et la seconde.

Feintes du liement , d'un tour , de dégagé et un tour.

F^{tes} du liement , d'un tour , de coupé et le dégag.^t

Feintes du liement , d'un tour , de coupé et le coupé.

F^{tes} du liement , d'un tour , de coupé et la seconde.

Feintes du liement , d'un tour , de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades

que feintes de droite, d'un tour, feinte de dégagé et le dégagement (*Voyez page 215.*).

Feintes du liement, d'un tour, de seconde et le coup droit.

F^{tes} du liement, d'un tour, de seconde et le coupé.

F^{tes} du liement, d'un tour, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades , que feinte de droite, feinte d'un tour, feinte de seconde et le coup droit. (*Voyez page 215.*)

N.° 64. Le battement, la pression, le froissement et l'engagement, trompent les mêmes parades que produit la feinte du liement, par quatre mouvemens; c'est-à-dire qu'ils exécutent les mêmes coups que feinte du liement, feinte de droite, feinte de dégagé et le dégagement (*Voyez page 227.*)

On peut également produire une attaque par quatre mouvemens, en employant ensemble la pression et le battement ainsi que l'engagement.

PARADES TROMPÉES PAR LES FEINTES ET LA BOTTE, FORMANT DES COUPS DE CINQ MOUVEMENS.

N.° 65. *Deux feintes de dégagé, deux feintes de dégagé et le dégagement* (1).

Etant engagé en quarte, ce coup trompe t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te}	Etant engagé en tierce, ce coup trompe q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce}
---	---

(1) On appelle vulgairement, une-deux et une-deux-trois.

ou t. ^o cont. de t. ^o q. ^o et cont. de quarte ,	ou q. ^o cont. de q. ^o t. ^o et cont. de tierce.
ou cont. de q. ^o t. ^o cont. de tierce et quarte ,	ou cont. de t. ^o q. ^o et cont. de quarte et tierce ,
ou deux fois cont. de q. ^o tierce et quarte.	ou deux fois cont. de t. ^o quarte et tierce.

Deux f.^{tes} de dégagé, deux f.^{tes} de dégagé et le coupé.
Deux feintes de dégagé, deux feintes de dégagé
et la seconde.

Deux f.^{tes} de dégagé, deux f.^{tes} de dégagé et un tour.

Deux feintes de dégagé, feintes de dégagé, de
coupé et le dégagement.

Deux feintes de dégagé, feintes de dégagé, de
coupé et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feintes de dégagé, de
coupé et la seconde.

Deux feintes de dégagé, feintes de dégagé, de
coupé et un tour.

Ces sept coups trompent les mêmes parades
que celles qui sont ci-dessus expliquées.

*Deux feintes de dégagé, feinte de dégagé,
feinte de seconde et le coup droit.*

Etant engagé en quarte , ce coup trompe t. ^o q. ^o t. ^o et demi-c. ¹	Etant engagé en tierce, ce coup trompe q. ^o t. ^o q. ^o et qu.
ou t. ^o cont. de t. ^o q. ^o et quinte ,	ou q. ^o cont. de q. ^o t. ^o et demi-cercle ,
ou cont. de q. ^o t. ^o cont. de tierce et demi-c. ¹	ou cont. de t. ^o q. ^o cont. de quarte et qu.
ou deux fois cont. de q. ^o tierce et demi-cercle.	ou deux fois cont. de t. ^o quarte et quinte.

Deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, feinte de seconde et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, feinte de seconde et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Deux feintes de dégagé, feintes de dégagé, d'un tour et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe	Etant engagé en tierce, ce coup trompe
t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} et t. ^{ce}	q. ^{te} t. ^{ce} q. ^{te} t. ^{ce} et q. ^{te}
ou t. ^{ce} cont. de t. ^{ce} q. ^{te}	ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} t. ^{ce}
tierce et quarte,	quarte et tierce,
ou cont. de q. ^{te} t. ^{ce} cont.	ou cont. de t. ^{ce} q. ^{te} cont.
de tierce, quarte et t. ^{ce}	de quarte t. ^{ce} et q. ^{te}
ou deux fois cont. de q. ^{te}	ou deux fois cont. de t. ^{ce}
tierce, quarte et tierce.	quarte tierce et quarte.

Deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, feinte d'un tour et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, feinte d'un tour et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.° 66. Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et le dégagement.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et la seconde.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et un tour.

Deux feintes de dégagé, deux feintes de coupé et le dégagement.

Deux feintes de dégagé, deux feintes de coupé et le coupé.

Deux feintes de dégagé, deux feintes de coupé et la seconde.

Deux f^{tes} de dégagé, deux f^{tes} de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, deux feintes de dégagé et le dégagement (*Voyez p. 231*).

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de seconde et le coup droit.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de seconde et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, de seconde et le coup droit (*Voy. page 232*).

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte d'un tour et le dégagement.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte d'un tour et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades

que deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, feinte d'un tour et le dégagé. (*Voyez page. 233.*)

N.º 67. *Deux feintes de dégagé, feinte de seconde, feinte de droite et le dégagement.*

<p>Etant engagé en quarte, ce coup trompe t.^{co} q.^{te} t.^{co} qu. et q.^{te} ou t.^{co} cont. de t.^{co} demi-c.¹ et tierce, ou cont. de q.^{te} t.^{co} demi-c.¹ et tierce, ou deux fois cont. de q.^{te} quinte et tierce.</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup trompe q.^{te} t.^{co} demi-c.¹ et t.^{co} ou q.^{te} cont. de q.^{te} qu. et quarte, ou cont. de t.^{co} q.^{te} qu. et quarte, ou deux fois cont. de t.^{co} demi-cercle et tierce.</p>
--	---

Deux feintes de dégagé, feinte de seconde, feinte de droite et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte de seconde, feinte droite et la seconde.

Deux feintes de dégagé, feinte de seconde, feinte de droite et un tour.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Deux feintes de dégagé, feintes d'un tour, de dégagé et le dégagement.

<p>Etant engagé en quarte, ce coup trompe t.^{co} q.^{te} t.^{co} q.^{te} et t.^{co} ou t.^{co} cont. de t.^{co} q.^{te} tierce et quarte. ou cont. de q.^{te} t.^{co} q.^{te} tierce et quarte, ou deux fois cont. de q.^{te} tierce, quarte et tierce.</p>	<p>Etant engagé en tierce, ce coup trompe q.^{te} t.^{co} q.^{te} t.^{co} et q.^{te} ou q.^{te} cont. de q.^{te} t.^{co} quarte et tierce, ou cont. de t.^{co} q.^{te} t.^{co} quarte et tierce, ou deux fois cont. de t.^{co} quarte, tierce et q.^{te}</p>
--	--

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et un tour.

Deux feintes de dégagé, deux feintes de coupé et le dégagement.

Deux feintes de dégagé, deux feintes de coupé et le coupé.

Deux feintes de dégagé, deux feintes de coupé et la seconde.

Deux f^m de dégagé, deux f^m de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, deux feintes de dégagé et le dégagement (*Voyez p. 231*).

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de seconde et le coup droit.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de seconde et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, de seconde et le coup droit (*Voy. page 232*).

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte d'un tour et le dégagement.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte d'un tour et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades

que deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, feinte d'un tour et le dégag.^t (*Voyez page. 233.*)

N.º 67. *Deux feintes de dégagé, feinte de seconde, feinte de droite et le dégagement.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe t. ^{co} q. ^{te} t. ^{co} qu. et q. ^{te} ou t. ^{co} cont. de t. ^{co} demi-c. ^l et tierce, ou cont. de q. ^{te} t. ^{co} demi-c. ^l et tierce, ou deux fois cont. de q. ^{te} quinte et tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe q. ^{te} t. ^{co} demi-c. ^l et t. ^{co} ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} qu. et quarte, ou cont. de t. ^{co} q. ^{te} qu. et quarte, ou deux fois cont. de t. ^{co} demi-cercle et tierce.
--	---

Deux feintes de dégagé, feinte de seconde, feinte de droite et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte de seconde, feinte droite et la seconde.

Deux feintes de dégagé, feinte de seconde, feinte de droite et un tour.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Deux feintes de dégagé, feintes d'un tour, de dégagé et le dégagement.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe t. ^{co} q. ^{te} t. ^{co} q. ^{te} et t. ^{co} ou t. ^{co} cont. de t. ^{co} q. ^{te} tierce et quarte. ou cont. de q. ^{te} t. ^{co} q. ^{te} tierce et quarte, ou deux fois cont. de q. ^{te} tierce, quarte et tierce.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe q. ^{te} t. ^{co} q. ^{te} t. ^{co} et q. ^{te} ou q. ^{te} cont. de q. ^{te} t. ^{co} quarte et tierce, ou cont. de t. ^{co} q. ^{te} t. ^{co} quarte et tierce, ou deux fois cont. de t. ^{co} quarte, tierce et q. ^{te}
---	--

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de dégagé et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de dégagé et la seconde.

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de dégagé et un tour.

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de coupé et le dégagement.

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de coupé et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de coupé et la seconde.

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de coupé et un tour.

Ces sept coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de seconde et le coup droit.

Etant engagé en quarte, ce coup trompe
t.^{ce} q.^{te} t.^{ce} q.^{te} et qu.
ou t.^{ce} cont. de t.^{ce} q.^{te}
tierce et demi-cercle,
ou cont. de q.^{te} t.^{ce} q.^{te}
tierce et demi-cercle,
ou deux fois cont. de q.^{te}
tierce, quarte et qu.

Etant engagé en tierce, ce coup trompe
q.^{te} t.^{ce} q.^{te} t.^{ce} et d.-c.^l
ou q.^{te} cont. de q.^{te} t.^{ce}
quarte et quinte,
ou cont. de t.^{ce} q.^{te} t.^{ce}
quarte et quinte,
ou deux fois cont. de t.^{ce}
quarte, tierce et d.-c.^l

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de seconde et le coupé.

Deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de seconde et la seconde.

Ces deux coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.º 68. Feinte de coupé, deux feintes de dégagé, feinte de dégagé et le dégagement.

Feinte de coupé, deux feintes de dégagé, feinte de dégagé et le coupé.

Feinte de coupé, deux feintes de dégagé, feinte de dégagé et la seconde.

Feinte de coupé, deux feintes de dégagé, feinte de dégagé et un tour.

Feinte de coupé, feinte de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et le dégagement.

Feinte de coupé, feinte de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et le coupé.

Feinte de coupé, feinte de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et la seconde.

Feinte de coupé, feinte de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et un tour.

Feinte de coupé, feinte de dégagé, deux feintes de coupé et le dégagement.

Feinte de coupé, feinte de dégagé, deux feintes de coupé et le coupé.

Feinte de coupé, feinte de dégagé, deux feintes de coupé et la seconde.

Feinte de coupé, feinte de dégagé, deux feintes de coupé et un tour.

Ces douze coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, deux feintes de dégagé et le dégagement. (*Voyez page 231.*)

Feintes de coupé , de dégagé , de coupé , de seconde et le coup droit.

Feintes de coupé, de dégagé, de coupé, de seconde et le coupé.

Feintes decoupé, de dégagé, de coupé, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, feinte de seconde et le coup droit (*Voyez page 232.*)

Feintes de coupé, de dégagé, de coupé, d'un tour et le dégagement.

Feintes de coupé, de dégagé, de coupé, d'un tour et le coupé.

Feintes de coupé, de dégagé, de coupé, d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, d'un tour et le dégagement (*Voyez pag. 233.*)

N.º 69. Deux feintes de coupé , deux de dégagé et le dégagement.

Deux feintes de coupé, deux de dégagé et le coupé.

Deux feintes de coupé, deux de dégagé et la seconde.

Deux feintes de coupé , deux de dégagé et un tour.

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé, de coupé et le dégagement.

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé, de coupé et le coupé.

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé, de coupé et la seconde.

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé, de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, deux feintes de dégagé et le dégagement. (*Voy. pag. 231*).

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé, de seconde et le coup droit.

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé, de seconde et le coupé.

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, feintes de dégagé, feintes de seconde et le coup droit. (*Voyez page. 232*).

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé, d'un tour et le dégagement.

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé, d'un tour et le coupé.

Deux feintes de coupé, feintes de dégagé d'un tour et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, feinte de dégagé, feinte d'un tour et le dégagement. (*Voy. p. 233*).

N.° 70. Deux feintes de coupé, feintes de seconde, de droite et le dégagement.

Deux feintes de coupé, feinte de seconde, feinte de droite et le coupé.

Deux feintes de coupé, feintes de seconde, de droite et la seconde.

Deux feintes de coupé, feintes de seconde, de droite et un tour.

Ces quatre coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, feintes de seconde, de droite et le dégagement (*Voyez pag. 235*).

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de dégagé et le dégagement.

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de dégagé et le coupé.

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de dégagé et la seconde.

Deux feintes de coupé, feinte d'un tour, de dégagé et un tour.

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de coupé et le dégagement.

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de coupé et le coupé.

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de coupé et la seconde.

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de coupé et un tour.

Ces huit coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, feinte d'un tour, feinte de dégagé et le dégagement. (*Voyez p. 235.*)

Deux

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de seconde et le coup droit.

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de seconde et le coupé.

Deux feintes de coupé, feintes d'un tour, de seconde et la seconde.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que deux feintes de dégagé, feintes d'un tour, de seconde et le coup droit (*Voyez page 256.*)

N.º 71. *Feintes, de seconde, de droite, deux feintes de dégagé et le dégagement.*

<p>Étant engagé en quarte, ce coup trompe demi-c.¹ t.^{ce} q.^{te} et t.^{ce} ou d.-c.¹ cont. de q.^{te} t.^{ce} et cont. de tierce, ou cont. de qu. q.^{te} cont. de quarte et tierce, ou cont. de qu. cont. de tierce, quarte et tierce.</p>	<p>Étant engagé en tierce, ce coup trompe qu. q.^{te}, t.^{ce} et quarte, ou qu. cont. de t.^{ce} q.^{te} et cont. de quarte, ou cont. de d.-c.¹ t.^{ce} cont. de tierce et quarte, ou cont. de d.-c.¹ cont. de quarte, tierce et quarte.</p>
--	---

Feintes de seconde, de droite, deux feintes de dégagé et le coupé.

Feintes de seconde, de droite, deux feintes de dégagé et la seconde.

Feintes de seconde, de droite, deux feintes de dégagé et un tour.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.º 72. *Feintes de seconde, de droite, de seconde, de droite et le dégagement.*

<p>Étant engagé en quarte,</p>	<p>Étant engagé en tierce,</p>
--------------------------------	--------------------------------

ce coup trompe demi-c. ¹ t. ^{ce} demi-c. ¹ et tierce, ou demi-c. ¹ cont. de q. ^{te} quinte et quarte, ou cont. de qu. q. ^{te} cont. de quinte et quarte, ou cont. de qu. cont. de tierce, d.-c. ¹ et tierce.	ce coup trompe quinte, quarte, qu. et quarte, ou qu. cont. de t. ^{ce} d.-c. ¹ et tierce, ou cont. de d.-c. ¹ t. ^{ce} cont. de d.-cercle et tierce, ou cont. de d.-c. ¹ cont. de quarte, qu. et q. ^{te}
---	--

Feintes de seconde, de droite, de seconde, de droite et le coupé.

Feintes de seconde, de droite, de seconde, de droite et la seconde.

Feintes de seconde, de droite, de seconde, de droite et un tour.

Ces trois coups trompent les mêmes parades que celles qui sont ci-dessus expliquées.

N.^o 73. *Feintes d'un tour, de seconde, de droite, de dégagé et le dégagement.*

Etant engagé en quarte, ce coup trompe t. ^{ce} q. ^{te} qu. q. ^{te} et t. ^{ce} ou t. ^{ce} q. ^{te} cont. de d.-c. ¹ tierce et quarte.	Etant engagé en tierce, ce coup trompe q. ^{te} t. ^{ce} d.-c. ¹ t. ^{ce} et q. ^{te} ou q. ^{te} t. ^{ce} cont. de qu. quarte et tierce,
--	--

Je crois avoir assez expliqué les coups de cinq mouvemens, attendu que cela mènerait à l'infini, et même ils seraient pour l'exécution d'une grande difficulté; par conséquent, je me borne à ceux que j'exécute moi-même avec facilité.

Pour ne pas entrer dans de grandes explications sur les parades qu'on doit employer sur les

coups que l'adversaire fait , nous dirons qu'en général , pour parer une botte , il faut faire autant de parades que l'adversaire fait de mouvemens , mais cette manière de suivre par la parade son épée , est trop sujette à faire réussir l'adversaire dans l'attaque ; cependant , cette méthode est conforme aux principes reçus.

Il faut , pour rendre la parade plus sûre et moins fatigante , supporter toutes les feintes que l'adversaire fait , sans se mouvoir , et ne s'obliger à la parade qu'à la finale de son attaque (tel qu'il a été expliqué à la parade , page 25.) Pour connaître le moyen qu'il faut employer pour attendre et prendre la parade à la finale du coup , il faut suivre tous ces mouvemens en fixant de vos yeux les siens avec attention , et serrer la monture dans la main , afin que son épée menaçante ne vous engage pas à la suivre , et par-là d'être trompée par elle ; c'est le seul moyen de supporter toutes ses feintes , et d'éviter par un seul mouvement la réussite du coup.

Les parades qui rencontrent ou arrêtent par hazard les feintes que fait l'adversaire ne doivent pas être regardées comme des parades naturelles , attendu qu'elles se font sans action ni intention ; car il est rare que ses parades rendent une riposte sûre.

On est libre de faire des appels sur tous les mouvemens ; mais on doit les faire plus particulièrement sur les coups composés de plusieurs mouvemens , afin de les rendre plus à même de

réussir ; par exemple , lorsque l'attaque est faite par deux mouvemens , l'appel doit se faire entre la feinte et la botte ; si ce coup est composé de trois mouvemens , l'appel doit se faire après la première feinte , mais sur la finale de la seconde ; et si le coup se compose de quatre ou cinq mouvemens , l'appel se fait également après la première feinte , mais sur la finale de la seconde. C'est le moyen le plus avantageux , le plus sûr , et celui qui fait connaître avec justesse les intentions de l'adversaire ; et l'on voit par là s'il s'oblige à la parade , ou s'il part sur vos feintes.

Ainsi je me borne à cette observation pour ne pas répéter à tous les coups le mot *appel* , et chaque tireur le mettra où il doit être placé. Si la feinte est rencontrée par la parade , et qu'aussitôt on tire le coup par quelque botte que ce soit , elle subtilise l'épée.

TABLE DES COUPS.

Pour trouver fidèlement un coup et les parades trompées , il faut dire de combien de mouvemens ils sont composés et le nom de la première feinte , comme chaque numéro renferme tout le produit qui se trouve dans cette liste.

Coups de deux mouvemens.

- 1 F^{te} de droite en quarte et le coup droit , p. 140
- 2 F^{te} de droite en tierce et le coup droit , p. 143
- 3 F^{te} de dégagé en quarte et le dégagement , p. 146
- 4 F^{te} de dégagé en tierce et le dégagement , p. 149

- 5 F^{te} de coupé en quarte et le dégagement, p. 152
6 F^{te} de coupé en tierce et le dégagement, p. 154
7 F^{te} de seconde en quarte et le coup droit, p. 157
8 F^{te} de seconde en tierce et le coup droit, p. 159
9 F^{te} d'un tour en quarte et le coup droit, p. 160
10 F^{te} d'un tour en tierce et le coup droit, p. 163
11 F^{te} du liement en quarte et le coup droit, p. 167
12 Le battement en quarte et le coup droit, *ibid.*
13 Le battement en tierce et le coup droit, p. 170
14 La pression en quarte et le coup droit, p. 173
15 La pression en tierce et le coup droit, p. 176
16 Le froissement en quarte et le coup droit, p. 179
17 Le froissement en tierce et le coup droit, p. 182
18 Feinte de droite en dessous en quarte et le
coup droit, p. 186

Coups de trois mouvemens.

19. Feintes de droite, de dégagé et le déga-
gement, p. 187
19 bis Feinte de droite, feinte de dégagé et le
dégagement, p. 190
20 Feinte de droite, feinte de coupé et le dé-
gagement, p. 191
21 Feinte de droite, feinte de seconde et le coup
droit, p. 192
22 Feinte de droite, feinte d'un tour et le déga-
gement, p. 193
23 Feinte de droite, feinte du liement et le coup
droit, p. 194
24 Deux feintes de dégagé, et le dégagé, p. 195
25 Feinte de dégagé, feinte de coupé et le déga-
gement, p. 196

- 26 Feinte de dégagé , feinte de seconde et le coup droit , p. 197
- 27 Feinte de coupé , feinte de dégagé et le dégagement , p. 198
- 28 Deux f^{tes} de coupé , et le dégagement , p. 199
- 29 Feinte de seconde , feinte de droite et le dégagement , p. 200
- 30 Feinte d'un tour , feinte de dégagé et le dégagement , p. 201
- 31 Feinte d'un tour , feinte de coupé et le dégagement , p. 202
- 32 Feinte d'un tour , feinte de seconde et le coup droit , p. 203
- 33 Deux feintes d'un tour et le dégagement , p. 204
- 34 Feinte du liement , feinte de droite et le coup droit , p. 205
- 35 Feinte du liement , feinte de dégagé et le dégagement , p. 206
- 36 Feinte du liement , feinte de coupé et le dégagement , p. 207
- 37 Feinte du liement , feinte de seconde et le coup droit , 208
- 38 Feinte du liement , feinte d'un tour et le dégagement , *ibid.*
- 39 Le battement , feinte de droite et le dégagement , p. 209
- 40 Le battement , la pression , le froissement et l'engagement , *ibid.*
- 41 Feinte de quarte en dessous , feinte de droite et le dégagement , *ibid.*

- 42 Feinte de quarte en dessous , feinte de dégagé
et le dégagement , p. 210

Coups de quatre mouvemens.

- 43 Feinte de droite , deux feintes de dégagé et
le dégagement , p. 211
- 44 Feinte de droite , feinte de coupé , feinte de
dégagé et le dégagement , p. 213
- 45 Feinte de droite , feinte de seconde , feinte
de droite et le dégagement , p. 214
- 46 Feinte de droite , feinte d'un tour , feinte de
dégagé et le dégagement , p. 215
- 47 Feinte de droite , feinte du liement , feinte de
droite et le dégagement , p. 216
- 48 Deux feintes de dégagé , feinte de dégagé et
le dégagement , p. 217
- 49 Feinte de dégagé , feinte de coupé , feinte de
dégagé et le dégagement , p. 218
- 50 Feinte de dégagé , feinte de seconde , feinte de
droite et le dégagement , p. 219
- 51 Feinte de dégagé , feinte d'un tour , feinte de
dégagé et le dégagement , *ibid.*
- 52 Feinte de coupé , deux feintes de dégagé et le
dégagement , p. 220
- 53 Deux feintes de coupé , feinte de dégagé et le
dégagement , p. 221
- 54 Feinte de coupé , feinte de seconde , feinte de
droite et le dégagement , p. 222
- 55 Feinte de coupé , feinte d'un tour , feinte de
dégagé et le dégagement , *ibid.*
- 56 Feinte de seconde , feinte de droite , feinte

- de dégagé et le dégagement, p. 223
- 57 Feinte d'un tour, deux feintes de dégagé et le dégagement, p. 224
- 58 Feinte d'un tour, feinte de coupé, feinte de dégagé et le dégagement, p. 225
- 59 Feinte d'un tour, feinte de seconde, feinte de droite et le dégagement, p. 226
- 60 Feinte du liement, feinte de droite, feinte de dégagé et le dégagement, p. 227
- 61 Feinte du liement, deux feintes de dégagé et le dégagement, p. 228
- 62 Feinte du liement, feinte de coupé, feinte de dégagé et le dégagement, p. 229
- 63 Feinte du liement, feinte de seconde, feinte de droite et le dégagement, p. 230
- 64 Le battement, la pression, le froissement et l'engagement, p. 231

Coups de cinq mouvemens.

- 65 Deux feintes de dégagé, deux feintes de dégagé et le dégagement, p. 231
- 66 Deux feintes de dégagé, feinte de coupé, feinte de dégagé et le dégagement, p. 233
- 67 Deux feintes de dégagé, feinte de seconde, feinte de droite et le dégagement, p. 235
- 68 Feinte de coupé, feinte de dégagé, deux feintes de dégagé et le dégagement, p. 237
- 69 Deux feintes de coupé, deux feintes de dégagé, et le dégagement, p. 238
- 70 Deux feintes de coupé, feinte de seconde, feinte de droite et le dégagement, p. 239

- 71 Feinte de seconde, feinte de droite, feinte de dégagé et le dégagement, p. 241
72 Feinte de seconde, feinte de droite, feinte de seconde, feinte de droite et le dégagé, 241
73 Feinte d'un tour, feinte de seconde, feinte de droite, feinte de dégagé et le dégagement, 242

DIVERSES MANIÈRES DE TIRER LES CONTRES.

ON APPELLE TIRER LES CONTRES, EXÉCUTER DIVERS EXERCICES POUR RÉGLER LA MAIN ET L'EXERCER, SOIT A L'ATTAQUE, SOIT AUX PARADES.

1.° *Sur le coup droit en quarte, parez le contre de tierce.*

Lorsque les deux adversaires ont joint l'épée en quarte, l'un des deux tire droit, et l'autre pare le contre de tierce en retirant un peu la main tournée de quarte à la hauteur de l'épaule droite, ou en frappant l'épée par le froissement; puis il attend que l'adversaire se relève, de suite il tire droit; sur le coup droit celui qui se relève pare le contre de quarte en retirant un peu la main tournée de tierce à la hauteur de l'épaule gauche, ou en frappant l'épée par le froissement, et quand il se relève, l'autre recommence comme ci-dessus, et ainsi de suite pour les autres contres.

2.° *Sur le dégagement de tierce, parez le contre de quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte,

le premier dégage en tierce , et l'autre par le contre de quarte , en parant comme ci-dessus ; puis il attend que l'adversaire se relève , de suite il dégage tierce sur le dégagement ; celui qui se relève pare le contre de quarte , ainsi de suite.

3.° Sur la feinte de dégagé et le dégagement en tierce , parez le contre de quarte et tierce.

Les deux épées étant engagées en quarte , le premier fait la feinte de dégagé en tierce , et l'autre pare le contre de quarte , la main tournée de tierce ; sur ce contre , le premier fait le dégagement , et le second pare tierce , la main tournée de quarte ; puis il attend l'adversaire qui se relève , de suite il fait la feinte de dégagé en quarte ; celui qui se relève pare le contre de tierce , la main tournée de quarte ; sur ce contre il dégage , et l'autre pare quarte , la main tournée de tierce. On peut faire les mêmes parades par le froissement ; ainsi de suite.

4.° Sur la feinte de dégagé et le dégagement en tierce , parez le double contre de quarte.

Les deux épées étant engagées en quarte , le premier fait la feinte de dégagé en tierce , l'autre pare le contre de quarte ; sur le contre le premier fait le dégagement , et l'autre pare une seconde fois le contre de quarte : les parades se font par opposition ; puis il attend que l'adversaire se relève , de suite il fait la feinte de dégagé en tierce ; celui qui se relève prend le contre de quarte ; sur ce contre il fait le dégagement , et l'autre pare une seconde fois le contre de quarte.

On peut faire les mêmes parades aussi par le froissement; ainsi de suite.

5.° *Sur la feinte de dégagé en tierce et en quarte et le dégagement en tierce, parez le contre de quarte, tierce et contre de tierce.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce, et l'autre pare le contre de quarte, le premier aussitôt fait la feinte de dégagé en tierce et le dégagement en quarte, et l'autre pare tierce et le contre de tierce, puis il attend que son adversaire se relève, de suite il fait la feinte de dégagé en quarte; celui qui se relève pare le contre de tierce, et l'autre aussitôt fait la feinte de dégagé en quarte et le dégagement en tierce, et l'autre pare quarte et contre de quarte. Les parades se font par le froissement, ainsi de suite.

6.° *Sur le dégagement en tierce, parez tierce et le contre de quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait le dégagement en tierce, et l'autre pare tierce la main tournée de quarte, en retirant le poignet à la hauteur et près de l'épaule droite, en donnant un coup sec; et sans s'arrêter, il passe son épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire, puis il pare le contre de quarte par le froissement; celui qui a paré attend que son adversaire se relève, de suite il dégagé tierce, et celui qui se relève pare tierce et le contre de

quarte , de même que ci-dessus ; ainsi de suite.

7.° Sur le dégagement en tierce , parez tierce et le contre de quarte.

Les deux épées étant engagées en quarte , le premier fait le dégagement en tierce , et l'autre pare tierce en tournant la main de quarte ; de suite il passe par-dessous le poignet de l'adversaire en parant le contre de quarte par le froissement , puis il attend que son adversaire se relève ; de suite il dégage tierce , et celui qui se relève pare tierce et le contre de quarte , comme ci-dessus.

8.° Sur le dégagement en tierce , parez le contre de quarte et le contre de tierce.

Les deux épées étant engagées en quarte , le premier fait le dégagement en tierce , et l'autre pare le contre de quarte en portant la main tournée de tierce à la hauteur et près de l'épaule gauche , en donnant avec l'épée un coup sec ; et sans s'arrêter , il passe son épée par-dessus la pointe de celle de l'adversaire , et il pare le contre de tierce par le froissement ; celui qui pare attend que son adversaire se relève , de suite il dégage en tierce , et celui qui se relève pare le contre de tierce la main tournée de quarte , et le contre de quarte en passant par-dessus la pointe , en joignant l'épée de l'adversaire par le froissement ; ainsi de suite.

9.° *Sur la feinte de dégagé en tierce et le dégagement en quarte, parez tierce et le contre de tierce.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce et l'autre pare tierce; le premier aussitôt fait le dégagement en quarte, et l'autre pare le contre de quarte par le froissement, puis il attend que son adversaire se relève, de suite il fait la feinte de dégagé en quarte; celui qui se relève pare quarte, et l'autre dégage tierce, et celui qui se relève pare le contre de quarte par le froissement; ainsi de suite.

10.° *Sur le dégagement en tierce, parez le contre de quarte et le contre de tierce.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait le dégagement en tierce et l'autre pare le contre de quarte la main tournée de tierce, et de suite il pare le contre de tierce la main tournée de quarte; celui qui pare attend que son adversaire se relève, aussitôt il dégage en tierce; celui qui se relève pare le contre de quarte la main tournée de tierce, et de suite il pare le contre de tierce la main tournée de quarte; ainsi de suite.

11.° *Sur le dégagement en tierce, parez le contre de quarte, prime et quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier dégage en tierce et l'autre pare le contre.

de quarte la main tournée de tierce, de suite prime et quarte; les deux premières parades se font par un coup sec; la première se fait en retirant le poignet en arrière, assez pour que l'épée dépasse la pointe de celle de l'adversaire, la seconde en élevant la parade, et la troisième par le froissement, en la passant près du haut du corps; celui qui a paré attend que son adversaire se relève, aussitôt il dégage en tierce et l'autre pare les mêmes parades que le premier; ainsi de suite.

12.° *Sur le dégagement en quarte, parez tierce, contre de prime et quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait le dégagement en tierce, et l'autre pare tierce, la main tournée de quarte, de suite contre de prime et quarte; les deux premières parades se font par opposition, et la troisième par le froissement; celui qui a paré attend que son adversaire se relève, aussitôt il dégage en tierce, l'autre pare tierce, contre de prime et quarte, comme ci-dessus; ainsi de suite.

13.° *Sur la feinte de dégagé en tierce et le dégagement en tierce, parez deux fois le contre de quarte.*

Les deux épées étant engagées en quarte, le premier fait la feinte de dégagé en tierce et l'autre pare le contre de quarte; de suite le premier dégage tierce, et l'autre pare une seconde fois le contre de quarte; la parade se fait par opposition ou par le froissement; celui qui a paré attend que son adversaire se relève; de suite il

fait la feinte de dégagé en tierce , et l'autre pare le contre de quarte ; aussitôt il dégage , et l'autre pare le contre de quarte , comme ci-dessus ; ainsi de suite.

14.° *Sur le dégagement en tierce , parez deux fois le contre de quarte et le contre de tierce.*

Les deux épées étant engagées en quarte , le premier fait le dégagement en tierce et l'autre pare deux fois le contre de quarte en frappant l'épée par un coup sec , en passant l'épée et retirant la main tournée de tierce par-dessous le poignet de l'adversaire ; sans interrompre le mouvement son épée passe par-dessus sa pointe , et il pare le contre de tierce par le froissement ; celui qui a paré attend que son adversaire se relève , de suite il dégage en quarte ; celui qui se relève pare deux fois le contre de tierce en frappant par un coup sec , en passant l'épée et en retirant la main tournée de quarte par-dessous le poignet de l'adversaire ; sans discontinuer le mouvement , il passe son épée par-dessus la pointe de la sienne , et il pare le contre de quarte par le froissement ; ainsi de suite. On fait aussi bien tous ces contres les épées engagées en tierce qu'en quarte. Les contres de prime , de quinte et de demi-cercle n'y sont point expliqués , attendu qu'ils s'exécutent la même chose que ceux de quarte et de tierce , à la seule différence que la pointe des deux épées se trouve en bas , et que la main doit rester , soit à l'attaque , soit à la parade , toujours dans la même position.

LE MUR.

Le mur est un exercice que l'on fait après quelque temps de leçons, afin de régler la main et de la rendre vive et subtile dans tous les mouvemens, soit à l'attaque, soit à la parade; il donne pareillement de la fermeté, de l'à-plomb, de la souplesse, de la retenue du corps, de la grâce et de la facilité dans l'exécution.

L'épée doit être dans la main droite, la pointe basse, le bras tombant naturellement, la main près de la cuisse droite tournée de tierce, le talon gauche contre la cheville droite, la main gauche entr'ouverte et pendante sur la cuisse gauche, les ongles face terre, le corps droit, un peu tourné à gauche; les jarrêts tendus sans roideurs, la tête haute, libre et en face de l'adversaire, les épaules tombantes; après vous levez les deux mains en mêmes temps à la hauteur du sommet de la tête, la main droite fait passer, en parcourant un demi-cercle, l'épée près du corps; la gauche dans le même moment passe plus près du corps que la droite; de suite et sans s'arrêter, la droite vient se placer en la tournant de tierce à la hauteur du teton droit, le bras demi-tendu et la pointe de l'épée en face des yeux de l'adversaire, pendant que la gauche va se fixer en arrière, presque ouverte, à la hauteur de l'oreille gauche, le bras formant une ligne courbe de la main à l'épaule; en même temps le pied droit se porte en avant à

une certaine distance du gauche, en faisant un appel en pliant les deux jarrêts; la main, dans ce même moment, se porte tournée de quarte, et l'épée opposée en dehors, à la hauteur de l'épaule droite; c'est dans cette position que les deux adversaires s'engagent réciproquement à celui qui le premier développera le dégagement; celui qui part doit, avant de partir, opposer la main droite en dedans, tournée de quarte, avec élévation; aussitôt il prend par son allonge la distance convenable, et dirige la pointe de son épée un peu à côté du corps de l'adversaire, et le sien doit être fortement appuyé sur ses hanches. Après être resté une idée dans cette position, il se relève et reprend la position de la garde, et l'adversaire garde la sienne; c'est de cette position que tous les deux saluent les spectateurs en passant l'épée et en saluant en quarte par-dessus la tête, et puis en rétrogradant, on la passe encore par-dessus la tête en saluant en tierce et en s'inclinant un peu à la finale de chaque salut, en observant que le premier salut se porte toujours aux personnes les plus distinguées de la société; aussitôt les deux adversaires se saluent ensemble, en portant l'épée la pointe en l'air en avant; de suite après le salut, on fait passer son épée en formant un cercle près du bas et du haut du corps, en tournant la main de tierce, en faisant un appel; puis on la tourne de quarte, et les deux épées pour lors doivent se joindre. Celui qui doit parer engage la sienne en quarte, la main tournée de tierce, en la pres-

tant un peu pour faciliter le dégagement de celui qui attaque. Celui qui attaque doit dégager en tierce, la main tournée de tierce ; aussitôt l'autre pare tierce par le froissement, la main aussi tournée de tierce. Celui qui attaque doit porter le faible de son épée sur l'épaule gauche, en conservant toujours le bras tendu et la main à la même hauteur, mais un peu opposée en dehors, afin de voir l'adversaire entre le bras et la lame de l'épée. Celui qui pare garde aussi la hauteur et la position où l'épée a rencontré celle de l'adversaire ; celui qui a attaqué après être resté une idée fendu, se relève et reprend la position qu'il avoit avant de partir ; celui qui pare porte dans ce même moment la main tournée de tierce, le long de la cuisse droite, la pointe de l'épée opposée en dedans et presque à la hauteur du poignet ; dans cette position, il doit attendre que l'adversaire soit en garde ; de suite qu'il est en garde, celui qui pare doit joindre son épée en tierce, la main tournée de quarte, la pointe de l'épée opposée en dehors, et aussitôt que les deux épées ont fait leur jonction, celui qui attaque dégage en quarte, la main tournée de quarte, de suite l'autre pare quarte ; ainsi, après avoir fait plusieurs dégagemens en tierce et en quarte, celui qui attaque fait une feinte de dégagé en tierce et le dégagement en quarte, et porte dans ce même moment le talon gauche contre la cheville gauche du pied droit, en tendant les deux jarrêts et en laissant tomber la main gauche entr'ouverte, les ongles en bas, le long de la cuisse

gauche , sans la toucher ; sur la feinte , l'autre pare tierce et reste dans cette position ; de suite celui qui a fait la feinte remet son pied gauche en arrière , comme il étoit avant ; aussitôt le pied droit fait un appel , et la main droite prend la position de tierce , et la gauche prend également la sienne. Après l'appel fait , la droite se porte tournée de quarte en dehors , à la hauteur de l'épaule droite , et il reste dans cette position ; de suite l'autre , comme le premier , prend sa distance , puis il se relève , et tous les deux saluent comme ci-dessus. Après le salut , il développe le dégagement , et l'autre à son tour s'oblige à la parade ; celui-ci , après avoir dégagé plusieurs fois quarte et tierce , porte le talon gauche contre la cheville gauche du pied droit ; de suite il porte son pied gauche en arrière ; aussitôt ils doivent ensemble porter le pied droit contre le talon gauche , en tournant la main de quarte , opposée en dehors , à la hauteur de l'épaule droite ; la main gauche doit descendre sur la cuisse gauche ; de suite on porte le pied gauche en arrière , la main droite vient se placer tournée de tierce , à la hauteur de la position de la garde , et la gauche reprend aussi la sienne ; le pied droit , dans cette position , fait deux appels , et après ils saluent ensemble , comme il est dit plus haut. Après avoir salué les spectateurs , ils se saluent réciproquement , en portant la main droite en avant , l'épée verticale ; de suite après le salut , on fait passer l'épée en formant un cercle près du bas et du haut du corps , la main

ournée de tierce , en même temps le talon gauche se porte contre la cheville gauche du pied droit ; et sans arrêter le mouvement , le pied tombe dans la position de la garde , en faisant un appel , et la main droite tombe également dans la position de la garde de tierce. Après tous ces mouvemens faits , les deux adversaires portent leur pied droit contre le gauche , et se saluent par un signe de tête.

Suite des coups et termes dont les qualifications sont fausses et en opposition avec les véritables.

Tiré droit et le coup droit , tiré droit dégagé , tiré droit coupé , tiré droit seconde , dégagé coupé , coupé dégagé , dégagé seconde , feinte de seconde , feinte de seconde pour tiré seconde , feinte de seconde achevée , feinte de seconde , trompez le contre de quarte , une-deux , trompez le demi-cercle , une-deux , trompez le contre de quarte , feinte d'une-deux , feinte d'une-deux-trois , flanconnade , feinte de flanconnade , dégagé deux fois , coupé deux fois , feinte de seconde dégagé , quarte coupé , coupé de revers , perdre un temps , temps perdu , faux battement , fausse tension , fausse attaque , double attaque , demi-attaque , simple attaque , attaquer l'épée , coupé sur pointe , le dégagement forcé , le dégagement fin , le coup droit forcé , prime d'obéissance , prime haute , parade de demi-cercle en prime , quarte sur les armes , tierce volante , demi-croisé , feinte de croisé , coups certains , etc. Il est inutile d'en

transcrire d'avantage, attendu que c'est toujours la même chose ; mais nous allons les mettre à tous ceux ci-dessus, en opposition avec les véritables.

Ce qui prouve bien clairement que tous ces coups et ces termes ci-dessus sont faux, c'est que dans les coups composés de deux mouvemens, le premier doit prendre le nom de feinte, et le dernier nom de botte. Par exemple, tiré droit et le coup droit, est une nomination fautive, puisque le premier mouvement est une feinte ; c'est pourquoi il faut dire feinte de droite et le coup droit ; il en est de même pour le dégagé coupé, il faut dire feinte de dégagé coupé : la feinte de seconde est entièrement fautive, par la raison qu'on lui fait faire deux mouvemens, tandis qu'elle ne doit en faire qu'un, et qu'elle ne peut être regardée comme un coup, attendu que jamais une feinte ne doit arriver au corps, et son nom est feinte de seconde et le coup droit. La feinte de seconde, pour tirer seconde, est également fautive, parce qu'elle se fait par trois mouvemens et qu'on en compte que deux ; son véritable nom est feinte de seconde, feinte de droite et seconde. La feinte de seconde achevée signifie la même chose que la feinte de seconde et le coup droit. On appelle feinte de seconde, trompez le contre de quarte, ce qui doit être appelé feinte de seconde, feinte de droite et le dégagement, ou bien feinte de seconde, trompez le demi-cercle et le contre de quarte par le dégagement, une-deux, trompez le demi-cercle et une-deux, trompez le contre de quarte. On les trouve

expliquées dans l'observation générale (p. 135) Feinte d'une-deux, feinte d'une-deux-trois, sont aussi fausses que la feinte de seconde, vu que feintes n'arrivent jamais au corps. Leurs véritables noms sont feinte de dégagé et le dégagement, ou deux feintes de dégagé et le dégagement; la flanconnade est un liement que les anciens tiraient dans le flanc, actuellement appelé liement, parce que le coup peut se diriger dans quelque partie du corps que ce soit, et que l'épée tourne tout autour de celle de l'adversaire en l'entraînant avec elle. La feinte de flanconnade en était la menace, à présent appelée pression, parce que l'épée qui domine l'autre la maîtrise, et par conséquent la presse. Dégagé deux fois, c'est feinte de dégagé et le dégagement, et si la feinte se fait d'un côté et le dégagement de l'autre, on appelle vulgairement ce coup une-deux. Coupé deux fois, se nomme feinte de coupé et le coupé; feinte de seconde et dégagé. Elle n'existe pas dans les deux mouvemens, mais elle se trouve dans ceux de trois, sous le nom de feinte de seconde; feinte de droite et le dégagement, quarte coupé: je ne sais d'où il peut dériver, si ce n'est le coupé de quarte. Coupé de revers est le même que celui de quarte ou de tierce; et à proprement parler tous les coupés se font en renversant la main. Perdre un temps, temps perdu, est une action qui renferme les intentions que l'adversaire peut disposer à volonté, d'où il projette un coup que celui que l'adversaire croit qu'il va faire, et qu'il

reste pour l'exécution duquel un intervalle de temps entre la parade et la riposte, ou qu'il ne part pas aussitôt sur les mouvemens de l'adversaire, et je ne vois-là rien de perdu. Faux battement, c'est un battement plus ou moins fort et un dégagement bien réel; fausse tension, c'est la feinte de droite; fausse attaque est un mouvement que l'on fait du haut du corps pour mettre l'adversaire en désordre ou à la recherche de l'épée par la parade; je ne vois là rien de faux, ce mouvement étant une feinte sans départ. Double attaque; le nom de double attaque est faux par la raison que la première attaque se trouve une feinte; demi-attaque est également une feinte; simple attaque, ce nom est encore bien inutile, puisqu'il n'existe qu'une seule manière d'attaquer pour atteindre son ennemi, mais que l'on peut faire par mille mouvemens différens. Attaquer l'épée, signifie joindre l'épée de l'adversaire par le battement, soit par la pression, soit par le froissement ou l'engagement; coupé sur pointe, il est inutile de le qualifier ainsi, parce que tous les coupés, que l'on fait en quarte et en tierce, soit en haut ou en bas des lignes, l'épée doit passer par - dessus la pointe de celle de l'adversaire. Le dégagement forcé est simplement un dégagement lorsque l'adversaire presse votre épée. Le dégagement fin est un dégagement que l'on fait près du fer de l'adversaire. Le coup droit forcé est un coup droit que l'on tire par opposition, en mai-

trisant l'épée de l'adversaire. La prime d'obéissance, c'est de céder l'épée à la force quand le coup est tiré par le liement de tierce. Prime haute, je n'en parle pas, attendu qu'il n'existe qu'une seule manière de parer prime. C'est de même pour la parade de demi-cercle en prime. La quarte sur les armes, c'est tirer un coup en tierce, la main tournée de quarte, dans le haut de la ligne. La tierce volante, c'est parer tierce en retirant le poignet en arrière, en frappant l'épée d'un coup sec. Demi-croisé, feinte de froissement et feinte de croisé, sont des qualifications entièrement fausses, à quoi il n'est d'aucun intérêt d'en parler. Coups certains; on appelle coups certains, des coups qu'on touche en attaquant l'adversaire ou que l'adversaire vous attaque, sans cependant être touché par lui : il n'y a là rien de bien certain, parce que celui qui attaque est lui-même incertain de la ligne où il portera le coup, attendu que celui qui reçoit son attaque peut changer de ligne pendant que vous lui portez le coup ou qu'il le reçoit lui-même, soit qu'il arrive au corps, ou qu'il soit paré; ainsi, rien ne peut être certain dans l'Art des Armes, parce que vous avez devant vous un adversaire en mouvement qui cherche aussi l'offensive et la défensive, et je crois que ce qui est le plus certain dans les Armes est de mettre dans l'attaque et dans la parade la plus grande confiance. Les coups qui donneraient plus de certitude seraient ceux qui se font par des feintes et qui obligent l'adversaire à la parade pour profiter du moment ou son épée

s'écarte de la ligne pour terminer le coup prémédité avec intention et jugement; par conséquent, il n'existe dans les Armes de certain que les coups qui arrivent au corps, ou que la parade simple les empêchent d'y arriver.

Je ne prétends pas ici réformer tous les usages reçus, mais je peux établir des règles fixes et signaler les fautes qui peuvent nuire à la clarté et à la précision du raisonnement de l'Art de faire des Armes, qui, depuis son invention, a été embrouillé et obscurci par des méthodes mal conçues et mal dirigées.

RÉSUMÉ.

Je suis loin de croire que l'Ouvrage que je mets au jour n'éprouvera aucune critique : s'il en était ainsi, ce serait une preuve que l'on y fait aucune attention; mais au contraire, une critique sévère me prouvera qu'il ne reste pas ignoré du public. Au reste, j'écouterai volontiers, et même avec reconnaissance, toutes les observations justes et fondées sur de bons raisonnemens faits avec impartialité, et je saurai les distinguer des critiques qui ne seront dictées que par la jalousie ou par l'ignorance, qui sont toujours opiniâtrément attachées à ces anciennes manières de voir, et qui jugent d'un ouvrage quelconque, non d'après ce qu'il renferme réellement de bon ou de mauvais, mais seulement d'après la ressemblance qu'il a avec ses habitudes et ses préjugés.

D'abord, beaucoup de personnes s'étonneront

de ce que je ne distingue que deux lignes dans lesquelles je renferme toute espèce de mouvement, soit offensif, soit défensif. A cet égard, que l'on observe bien que quelque coup que ce soit commence toujours et se termine toujours dans l'une de ces deux lignes que j'ai désignées par les noms usités de quarte et tierce, et qu'il est tout naturel que les noms de ces deux lignes se transmettent à toute espèce de feintes, de bottes et de parades, puisque tous ces mouvemens se font dans l'une ou dans l'autre.

Secondement, on s'étonnera pareillement, et on me demandera pourquoi je ne distingue que six bottes; je répondrai que c'est parce que ces six bottes renferment toutes les positions que la main peut prendre et tous les mouvemens simples dont se composent les coups les plus compliqués; que si l'on en distinguait un plus grand nombre en donnant divers noms à des mouvemens qui ne différeraient que par des nuances peu sensibles, on rendrait la théorie de l'Art des Armes embrouillée et difficile à comprendre et à retenir par la quantité surabondante de noms qu'il faudrait employer.

Ces six noms s'emploient pareillement pour les feintes qui ne diffèrent des bottes qu'en ce qu'elles n'arrivent pas jusqu'au corps; par le moyen de ces six noms seulement, joints à celui des feintes, on peut exprimer et rendre compte des coups les plus compliqués, et leur nomenclature devient de la plus grande simplicité, et par cela même il

est très-facile de l'entendre et de se la rappeler bien distinctement.

C'est par les mêmes raisons et pour établir la même simplicité et la même netteté dans les noms des parades, que je n'en ai distingué que cinq, qui sont renfermées dans celles de quarte et de tierce, de la même manière que les six bottes sont renfermées dans l'attaque de tierce et celle de quarte, et que j'ai renfermées dans la même classe, celles qui ne diffèrent que par des changemens de peu d'importance, telles que la quinte et l'octave; cela n'empêche pas que dans chacune de ces cinq classes principales on n'en puisse distinguer de plusieurs espèces, telles que la quarte horizontale, la quarte verticale, la tierce oblique, la quarte et la tierce d'opposition. Je cite ces cinq parades pour observer, en passant, qu'elles sont de la plus grande utilité. La première, par sa position, pare la ligne du dedans et empêche l'adversaire de faire des remises; la seconde pare le bas de la ligne avec le fort de l'épée, et garantit le haut avec le faible, et on ne peut point la tromper facilement par le demi-cercle; la troisième, de même que la précédente, pare avec le fort le bas de la ligne et garantit le haut avec le faible, et ne se trompe point aussi facilement que la quinte; les quatrième et cinquième garantissent le dessus, sans s'écarter de la ligne.

Relativement à l'exécution, on me demandera pourquoi j'insiste, 1.^o sur les parades d'opposition et sur les parades rétrogrades, c'est-à-dire, qui

se font en retirant le poignet plutôt que sur celles qui froissent l'épée et qui se font en avançant l'avant-bras, qui sont pourtant plus usitées.

2.° Sur les parades qui se font en passant par-dessus la pointe de l'adversaire. Si j'insiste sur les simples oppositions, c'est qu'elles sont moins sujettes à entraîner la main hors de la ligne et à découvrir le corps, si on manque l'épée de l'adversaire, ou si elle n'oppose point de résistance, et en retirant l'avant-bras au lieu de l'avancer, on rend la remise impossible. Quant aux parades qui passent par-dessus la pointe de l'adversaire, elles changent de ligne avec plus de rapidité, ou rencontrent en chemin l'épée de l'adversaire.

Il y aura sans doute aussi des personnes qui trouveront étrange que la botte que l'on tire change quelquefois avant d'arriver au corps, en devienne tierce au lieu de quarte, ou quarte au lieu de tierce, je répondrai que ce n'est pas la manière de tirer un coup qui en donne le nom de tierce ou de quarte; mais la position des deux épées, l'une à l'égard de l'autre : en conséquence si je tire le coup droit en quarte, et que pendant ce temps l'adversaire change de ligne, j'arriverai en tierce, sans pour cela avoir cessé la ligne droite.

On me demandera pourquoi j'ai écarté un grand nombre de noms pour désigner divers coups, et qui sont employés depuis si long-temps et facilitent la prononciation. Dans la démonstration, je répondrai d'abord qu'une infinité de ces noms sont défectueux, et ne sont pas d'accord entr'eux, comme

nous l'avons dit; d'autres ne distinguent pas spécialement les coups que l'on doit faire, comme quand on dit trompez le contre de quarte, ces mots ne désignent pas si le coup se fait par la feinte de droite et le dégagement, plutôt qu'un coupé, ou seconde, également par quelque feinte que ce soit, qui peuvent la même chose tromper le contre de quarte, ou le contre de tierce : les explications données antérieurement (*page 141.*), nous dispensent d'entrer dans d'autres détails.

D'autres noms, quoiqu'ils n'impliquent pas contradiction, n'ont aucune liaison les uns avec les autres, et ceux qui les ont inventés n'ont voulu que désigner les coups, sans songer à établir une nomenclature suivie qui réunisse la théorie de l'Art des Armes par rapport aux autres. Au surplus, je ne prétends contraindre personne, et chacun demeure libre d'employer les noms qu'il voudra; j'ai voulu seulement en faire sentir les défauts qui ne seront plus d'aucune conséquence pour ceux auxquels on les aura signalés.

Si, en décomposant un coup, on trouve quelques difficultés, il faudra recourir de suite à l'Errata, page x.

Sil'on éprouvait quelque embarras dans l'exécution des coups, j'invite les amateurs à y suppléer, en changeant les noms de quarte ou de tierce, dans lesquels j'ai bien pu me tromper en lisant les épreuves.

F I N.

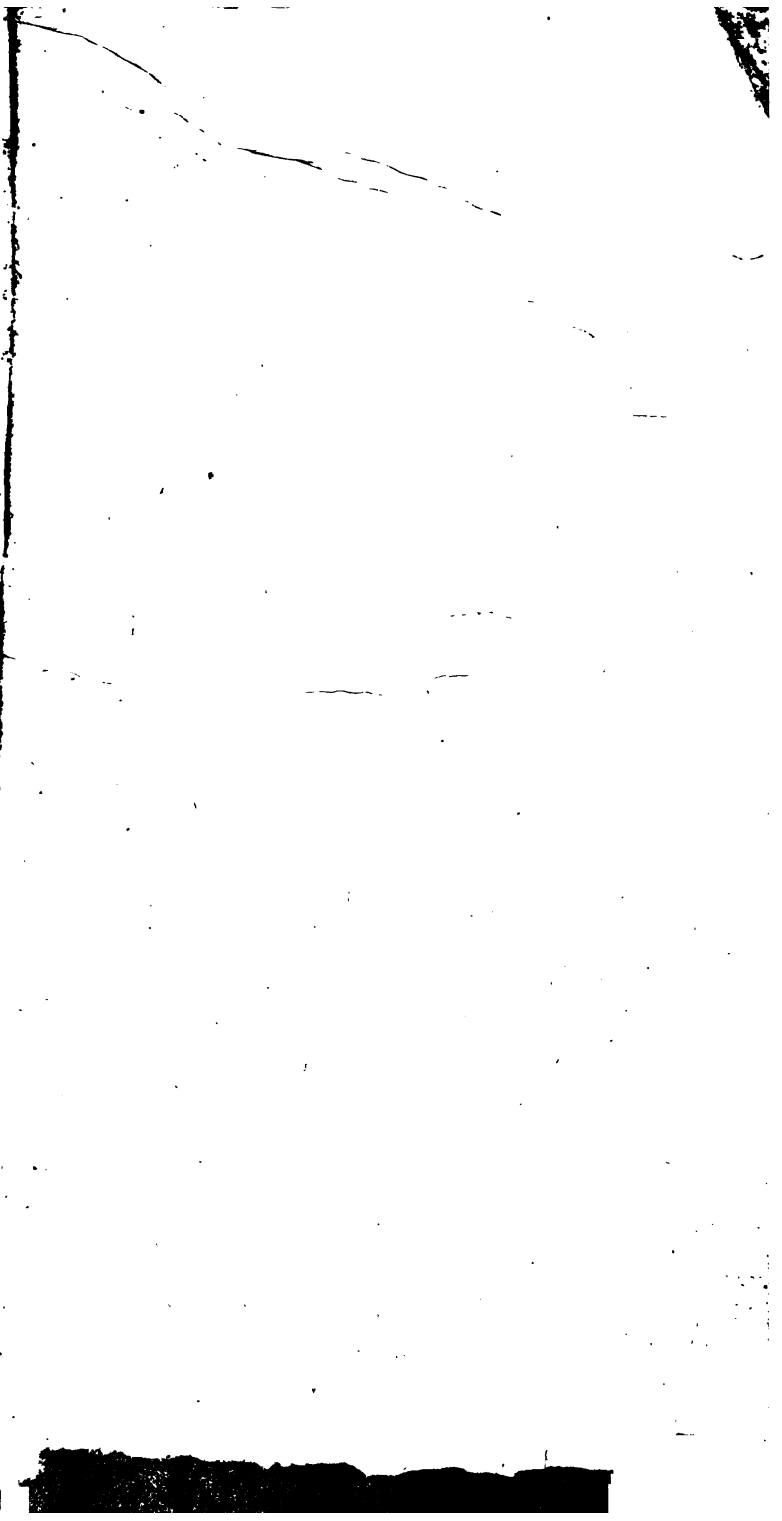
TABLE DES MATIÈRES.

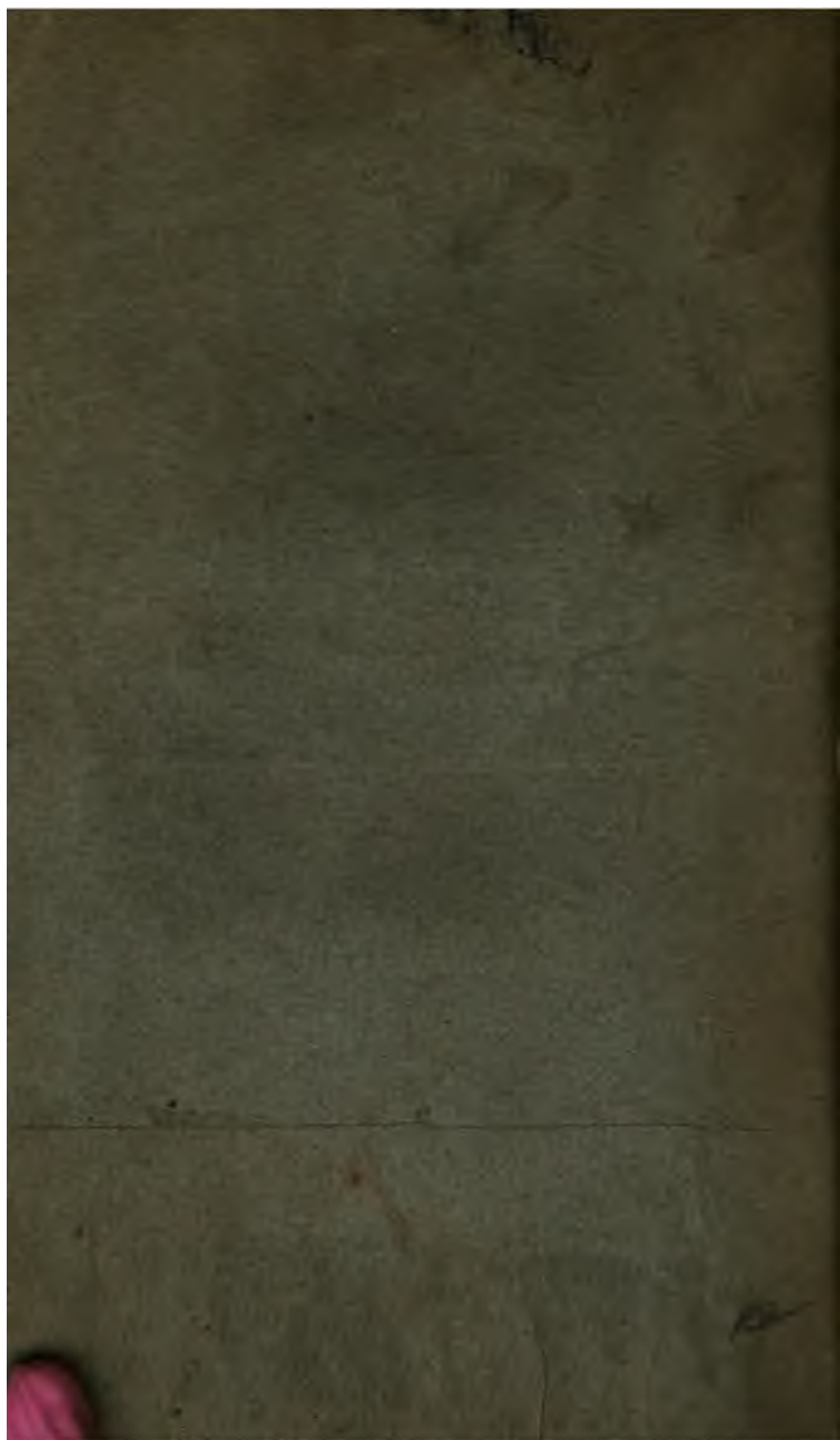
	page	j
<i>Notice historique.</i>		
<i>De l'utilité de l'art de faire des armes.</i>	1	
<i>Plan de l'ouvrage.</i>	ibid.	
<i>Avant-propos.</i>	3	
<i>Explication des termes.</i>	5	
<i>De l'offensive et de la défensive.</i>	18	
<i>De la garde.</i>	19	
<i>Du départ.</i>	20	
<i>Des feintes.</i>	24	
<i>Manière de se relever.</i>	25	
<i>Des parades.</i>	ibid.	
<i>Des ripostes.</i>	28	
<i>De remises et reprises de mains.</i>	29	
<i>De la marche.</i>	30	
<i>Sur le coup d'arrêt tiré par le coup droit.</i>	31	
<i>Sur la confiance.</i>	32	
<i>Sur la crainte.</i>	ibid.	
<i>Sur l'amour-propre.</i>	33	
<i>Sur la vitesse.</i>	ibid.	
<i>Moyens qu'on doit prendre contre la force.</i>	35	
<i>Des coups pour coups.</i>	36	
<i>Sur les défauts qui font manquer de touche.</i>	37	
<i>Sur les gauchers.</i>	38	
<i>Moyens qu'on doit prendre quand on fait assaut.</i>	39	
<i>Sur la main gauche.</i>	41	
<i>Sur les fausses prétentions de quelques tireurs.</i>	42	
<i>De la fausse application de termes.</i>	44	
<i>Comparaison de l'assaut et du duel.</i>	49	
<i>Sur les précautions que doit prendre un maître dans la démonstration.</i>	49	
<i>De la manière de placer l'élève en garde, de le faire fendre et relever.</i>	54	
<i>Explications des bottes de pied ferme.</i>	61	
<i>Explication des parades principales.</i>	66	
<i>Explication des ripostes que l'on peut faire après chacune des parades principales.</i>	68	

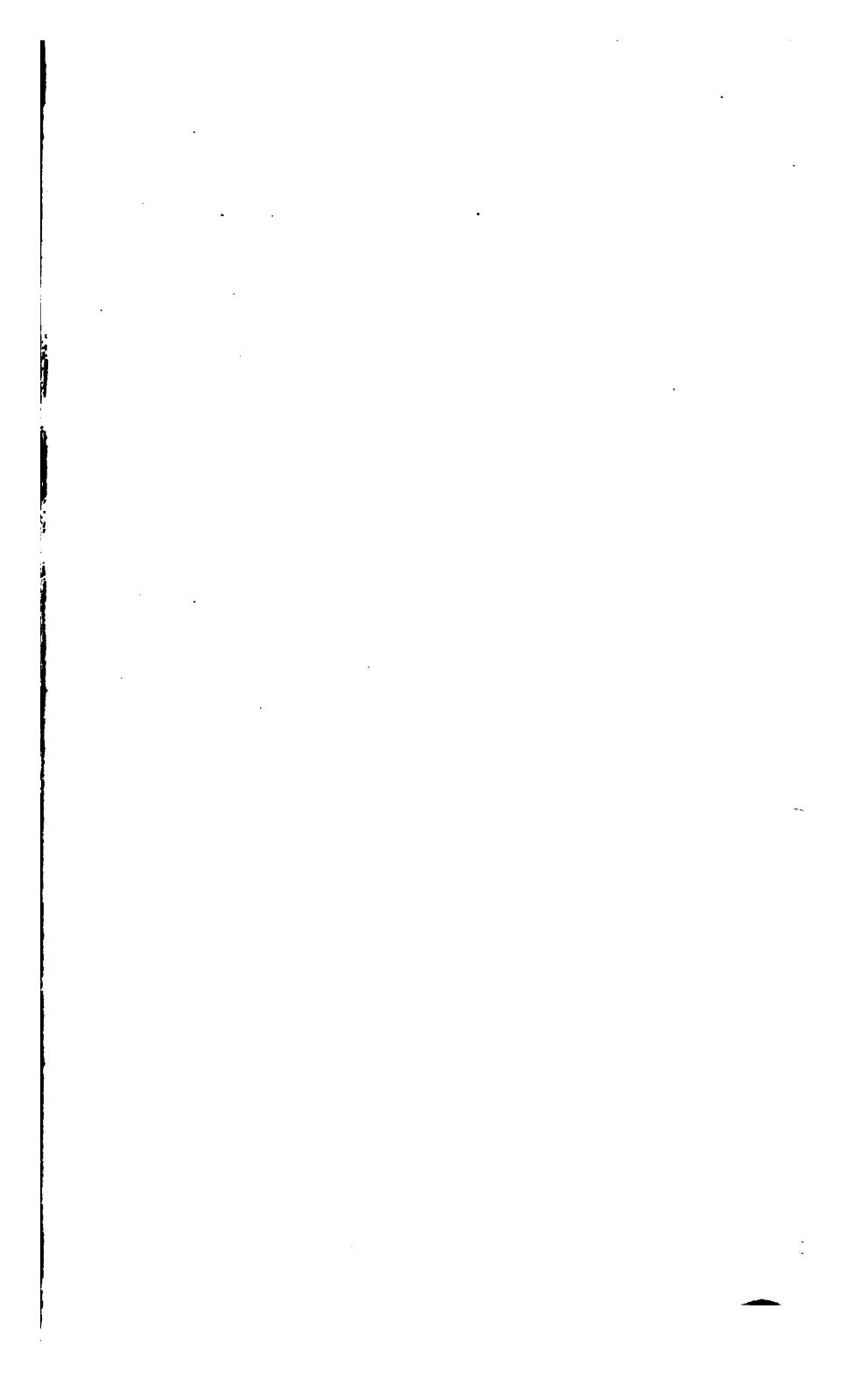
<i>Bottes qui dérivent de celles de pied ferme.</i>	80
<i>Explication des parades qui dérivent des principales.</i>	86
<i>Explication des ripostes qui dérivent des principales.</i>	89
<i>Noms des bottes que chaque parade rencontre.</i>	110
<i>Bottes qu'il faut employer selon les différens mouvemens de l'adversaire.</i>	112
<i>Explication des feintes.</i>	120
<i>Explications des feintes qui dérivent des principales.</i>	128
<i>Parades liées avec la botte.</i>	133
<i>Observation générale.</i>	135
<i>Liste des coups de deux mouvemens.</i>	140
<i>Exemple.</i>	187
<i>Liste des observations.</i>	189
<i>Parades trompées par les feintes et la botte, formant des coups de trois mouvemens.</i>	190
<i>Parades trompées par les feintes et la botte, formant des coups de quatre mouvemens.</i>	211
<i>Parades trompées par les feintes et la botte, formant des coups de cinq mouvemens.</i>	231
<i>Table des coups.</i>	244
<i>Les diverses manières de tirer les contres.</i>	249
<i>Le mur.</i>	256
<i>Suite des coups et termes dont les qualifications sont fausses.</i>	260
<i>Résumé.</i>	265

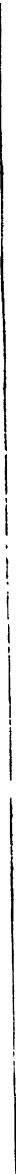
Fin de la Table.







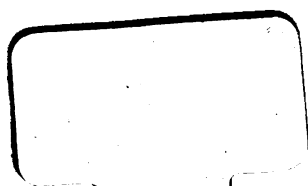






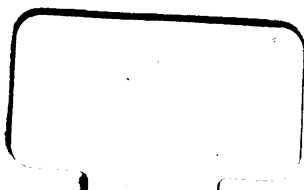


DEC 30 1955



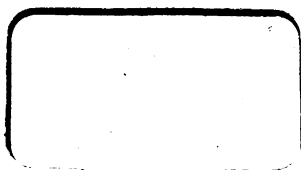


DEC 30 1955





DEC 30 1955





DEC 30 1955

